

REC'D 15 APR 2003  
WIPO PCT



별첨 사본은 아래 출원의 원본과 동일함을 증명함.

This is to certify that the following application annexed hereto  
is a true copy from the records of the Korean Intellectual  
Property Office.

출원 번호 : 10-2002-0032374  
Application Number

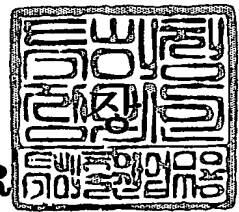
출원 년 월 일 : 2002년 06월 10일  
Date of Application JUN 10, 2002

출원 인 : 김소운  
Applicant(s) KIM, SO WOON



2003 년 03 월 26 일

특 허 청  
COMMISSIONER



**PRIORITY  
DOCUMENT**  
SUBMITTED OR TRANSMITTED IN  
COMPLIANCE WITH RULE 17.1(a) OR (b)

**BEST AVAILABLE COPY**

## 【서지사항】

【서류명】	특허출원서
【권리구분】	특허
【수신처】	특허청장
【제출일자】	2002.06.10
【발명의 명칭】	3 차원 안경 시뮬레이션 시스템 및 방법
【발명의 영문명칭】	System and Method for 3-Dimension Simulation of Glasses
【출원인】	
【성명】	김소운
【출원인코드】	4-2000-022015-6
【대리인】	
【성명】	김성남
【대리인코드】	9-1998-000150-9
【포괄위임등록번호】	2002-017517-9
【대리인】	
【성명】	이세진
【대리인코드】	9-2000-000320-8
【포괄위임등록번호】	2002-017518-6
【대리인】	
【성명】	손민
【대리인코드】	9-1999-000420-6
【포괄위임등록번호】	2002-017519-3
【발명자】	
【성명】	김소운
【출원인코드】	4-2000-022015-6
【발명자】	
【성명의 국문표기】	이승원
【성명의 영문표기】	YI, Seung Won
【주민등록번호】	740509-1337315
【우편번호】	143-202
【주소】	서울특별시 광진구 구의2동 48-5
【국적】	KR

**【발명자】****【성명의 국문표기】**

조항신

**【성명의 영문표기】**

CHO, Hang Shin

**【주민등록번호】**

730103-1155515

**【우편번호】**

462-110

**【주소】**

경기도 성남시 중원구 하대원동 101번지 14, 205호

**【국적】**

KR

**【우선권주장】****【출원국명】**

KR

**【출원종류】**

특허

**【출원번호】**

10-2002-0016305

**【출원일자】**

2002.03.26

**【증명서류】**

미첨부

**【심사청구】**

청구

**【취지】**

특허법 제42조의 규정에 의한 출원, 특허법 제60조의 규정에 의한 출원심사를 청구합니다. 대리인  
 김성남 (인) 대리인  
 이세진 (인) 대리인  
 손민 (인)

**【수수료】****【기본출원료】**

20 면 29,000 원

**【가산출원료】**

64 면 64,000 원

**【우선권주장료】**

1 건 26,000 원

**【심사청구료】**

43 항 1,485,000 원

**【합계】**

1,604,000 원

**【감면사유】**

개인 (70%감면)

**【감면후 수수료】**

499,400 원

**【첨부서류】**

1. 요약서·명세서(도면)\_1통

**【요약서】****【요약】**

안경 선택 및 구입에 관한 의사결정 정보를 가상 시뮬레이션의 형태로 제공하기 위한 3차원 안경 시뮬레이션 시스템 및 방법을 제시한다.

3차원 안경 시뮬레이션 시스템은 사용자 인증을 수행하고, 사용자의 3차원 얼굴 모델을 생성하기 위한 사용자 정보 처리부, 사용자가 상기 데이터베이스에 저장된 다양한 안경 중에서 원하는 안경을 선택함에 따라 3차원 안경 모델을 생성하며, 생성된 3차원 안경 모델과 3차원 얼굴 모델을 합성하여 사용자가 안경을 가상으로 착용한 결과를 그래픽으로 제공하기 위한 그래픽 시뮬레이션부; 및 패션 전문가의 자문 데이터, 상품 또는 소비자 구매 이력을 기초로 신경망 학습 및 자문 데이터를 생성하고 이에 따라 미래의 패션 트렌드를 예측하며, 그래픽 시뮬레이션부에서 사용자가 상품을 선택할 때 자문 데이터를 제공하기 위한 지능형 CRM 엔진을 구비한다.

이와 같은 안경 시뮬레이션 시스템에 의하면 실제 안경 착용시의 모습과 가장 유사한 형태의 결과를 도출할 수 있고, 전문가 자문 시스템에 의해 제품을 보다 정확하게 선택하여 각 사용자별 맞춤 안경의 제작이 가능하게 된다.

**【대표도】**

도 2

**【색인어】**

안경 시뮬레이션, 지능형 CRM, 3차원

## 【명세서】

## 【발명의 명칭】

3차원 안경 시뮬레이션 시스템 및 방법{System and Method for 3-Dimension  
Simulation of Glasses}

## 【도면의 간단한 설명】

도 1은 본 발명의 3차원 안경 시뮬레이션 시스템이 적용되는 통신망의 일 예시도,  
도 2는 도 1에 도시한 안경 시뮬레이션 시스템의 상세 구성도,  
도 3a 및 3b는 본 발명의 안경 시뮬레이션 시스템에 적용되는 데이터베이스의 상세  
구성도,  
도 4는 도 2에 도시한 3차원 얼굴 모델 생성 수단의 상세 구성도,  
도 5 내지 도 8은 본 발명에 의한 3차원 얼굴 모델 생성 수단에서 얼굴 모델 생성  
방법을 설명하기 위한 도면,  
도 9는 도 2에 도시한 지능형 CRM 엔진의 상세 구성도,  
도 10은 도 2에 도시한 3차원 안경 모델링 수단의 상세 구성도,  
도 11은 본 발명에 의한 안경 시뮬레이션 방법 중 안경 피팅 과정의 상세 흐름도,  
도 12 내지 도 20은 도 10에 도시한 3차원 안경 모델링 수단의 안경 피팅 과정을  
설명하기 위한 도면,  
도 21은 본 발명에 의한 안경 시뮬레이션 방법을 설명하기 위한 흐름도,  
도 22는 본 발명에 의한 안경 시뮬레이션 방법 중 사용자 아바타 처리 과정의 상세  
흐름도,

도 23은 본 발명에 의한 안경 시뮬레이션 방법 중 안경 시뮬레이션 과정의 상세 흐름도이다.

<도면의 주요 부분에 대한 부호 설명>

10 : 안경 시뮬레이션 시스템    20 : 개인용 컴퓨터  
30 : 통신망            40 : 안경 제조자  
50 : 안경 판매자        60 : 키오스크/태블릿 PC  
100 : 인터페이스부    110 : 사용자 정보 처리부  
112 : 사용자 관리 수단    114 : 3차원 얼굴 모델 생성 수단  
120 : 그래픽 시뮬레이션부    122 : 3차원 안경 모델링 수단  
124 : 텍스처 생성 수단    126 : 시뮬레이션 수단  
130 : 상거래 처리부    132 : 구매 관리 수단  
134 : 배송 관리 수단    136 : 재고 관리 수단  
140 : 지능형 CRM 엔진    150 : 데이터베이스  
152 : 개인정보 DB        154 : 제품정보 DB  
156 : 3차원 모델 DB    158 : 상거래 정보 DB  
160 : 지식정보 DB        200 : 얼굴 기본점 추출부  
202 : 윤곽선 추출 수단    204 : 특징점 추출 수단  
206 : 얼굴 변형부        208 : 얼굴 표정 변형부  
210 : 얼굴 합성부        212 : 얼굴 텍스처 제어부

214 : 실시간 프리뷰 제공부    216 : 파일 생성 및 제어부  
 220 : CRM 총괄 제어부    222 : 제품 선호도 분석 수단  
 226 : 패션 경향 인공지능 학습 수단    224 : 사용자 거동 분석 수단  
 228 : 인공지능 자문 데이터 생성 수단    230 : 시뮬레이션 로그분석 DB  
 232 : 패션 경향 자문 DB    240 : 안경 모델 피팅부  
 242 : 얼굴 모델 제어부    244 : 안경 모델 제어부  
 246 : 텍스처 제어부    248 : 애니메이션 처리부  
 250 : 실시간 렌더링부

#### 【발명의 상세한 설명】

#### 【발명의 목적】

#### 【발명이 속하는 기술분야 및 그 분야의 종래기술】

<38>    본 발명은 안경 시뮬레이션 시스템에 관한 것으로, 보다 상세하게는 안경 선택 및 구입에 관한 의사결정 정보를 가상 시뮬레이션의 형태로 제공하기 위한 3차원 안경 시뮬레이션 시스템 및 방법에 관한 것이다.

<39>    안경은 의학적인 기능을 하는 광학 제품이면서 동시에 패션상품이기도 하다. 이와 같은 상품을 구매할 때 의사결정 과정상의 가장 큰 변수는 제품의 특성 즉, 디자인, 소재, 가격의 만족도 등이다. 이러한 변수는 오프라인 구매의 경우 대부분 개인의 감각적인 의사결정, 유행 또는 판매자(안경사)의 의견 등을 통하여 결정된다.

<40>    이러한 전통적인 오프라인 거래방식은 현재 보편화된 각종 온라인 환경의 거래를 원활하게 하는 데 몇 가지 장애요소를 갖고 있다. 그 대표적인 문제점을 살펴보면, 첫

째, 온라인 공간에서는 사용자가 안경을 착용할 수 없거나 가상으로 착용할 수 있다 하더라도 그 범위가 매우 제한적이다. 현재 온라인 상에서 제공되는 안경 착용 시뮬레이션 기법은 대부분 얼굴사진과 안경 사진을 단순히 합성시키는 방식으로 실제의 입체적인 모습을 재현하는 데 한계가 있다.

<41> 둘째, 온라인 공간에서는 대부분의 의사결정을 사용자 스스로 수행하여야 하고 전문가의 조언이 매우 제한적이며, 이러한 조언 역시 개인의 특성을 반영한 것이라고 보기 어렵다. 따라서, 온라인 공간의 구매를 원활하게 하기 위해서는 오프라인 공간에서의 즉각적인 조언에 필적하는 강력한 의사결정 지원도구가 필요하다.

<42> 셋째, 온라인 거래가 원활해지기 위해서는 오프라인 공간에서 발생하는 전통적인 문제점 즉, 재고에 의존하는 제품 디스플레이, 전문가 조언상의 개인적인 편차, 가격에 대한 불신 등을 해소시켜 온라인 거래만의 장점을 부각시켜 줄 수 있는 기술의 개발이 필요하다.

<43> 한편, 오프라인의 거래 역시 새로운 온라인 기술 또는 소프트웨어 기술의 도입으로 진일보된 상거래 환경을 구축할 수 있게 되었다. 전술한 바와 같이 오프라인 거래는 상품의 진열이 재고에 의존하기 때문에 매장에 진열되어 있지 않은 상품을 고객에게 판매하기 어렵고, 이에 대한 정보를 전달하는 도구 역시 카탈로그 정도의 인쇄매체를 제외하면 찾아보기 어렵다. 따라서, 매장에 진열되어 있지 않은 상품을 고객이 착용해 보기 어렵고 이로 인하여 판매의 범위가 제한적일 수밖에 없다.

<44> 이러한 오프라인 상에서의 안경 판매 방식을 개선하기 위하여 온라인 분야의 경우 지금까지 주로 이미지 기반의 소프트웨어 기술들이 시도되어 왔다. 이러한 기술은 2차원적인 시도와 3차원적인 시도로 분류될 수 있다.



<45> 먼저, 2차원 이미지 방식은 대부분의 온라인 상거래에서 시도하였던 가장 초보적인 방식으로 사용자 또는 특정 인물의 정면 사진 위에 특정 제품의 정면 사진을 2차원적으로 중첩시키는 방식이다. 이 방식은 콘텐츠의 제작이 용이하기는 하나 안경 제품의 특성을 정확하게 관찰할 수 없으며 착용시 모습을 정면에서 밖에 묘사할 수 없다는 제약이 있다.

<46> 이와 같은 2차원적인 시도를 개선하기 위하여 3차원 영상을 사용하는 방식이 시도되었다. 3차원 영상 기법은 얼굴 및 안경 제품을 여러 각도에서 촬영한 영상 이미지를 일종의 파노라마 형식으로 연결하여 의사 3차원 이미지로 합성시키는 방식이다. 그러나 이 방식은 사진 촬영 과정이 복잡할 뿐만 아니라, 실제 3차원 모델이 생성되는 것이 아닌 단순히 사진 영상을 3차원적으로 합성시키는 데 그치기 때문에 가상 모델을 실시간으로 변형한다거나 텍스처를 변경시키는 것이 불가능하다.

**【발명이 이루고자 하는 기술적 과제】**

<47> 본 발명은 상술한 문제점을 해결하기 위하여 안출된 것으로서, 실제 안경 착용시의 모습과 가장 유사한 형태의 결과를 도출할 수 있는 3차원 안경 시뮬레이션 시스템 및 방법을 제공하는 데 그 기술적 과제가 있다.

<48> 본 발명의 다른 기술적 과제는 패션 트렌드 학습 기능, 사용자 거동 분석 및 가격 정보 분석 기능을 갖는 지능형 CRM 엔진에 의해 패션 경향, 개인적 성향에 따른 안경 디자인을 조언해 줌으로써 사용자가 구매하고자 하는 상품을 보다 자신 있게 결정하여 사용자별 맞춤형 안경을 제공하는 데 있다.

## 【발명의 구성 및 작용】

<49> 상술한 기술적 과제를 달성하기 위한 본 발명은 통신망에 의해 개인용 컴퓨터와 접속되며, 사용자 정보, 안경 제품 정보, 3차원 모델 정보 및 지식 정보를 저장하는 데이터베이스를 구비하여, 사용자의 얼굴을 3차원 얼굴 모델로 생성하고, 사용자가 안경을 선택함에 따라 상기 3차원 얼굴 모델과 상기 선택한 안경을 피팅하고 시뮬레이션 하기 위한 시스템으로서, 인터페이스부; 3차원 안경 시뮬레이션 서비스를 이용하고자 하는 사용자에게 대하여 사용자 인증을 수행하고, 상기 사용자의 3차원 얼굴 모델을 생성하기 위한 사용자 정보 처리부; 상기 사용자가 상기 데이터베이스에 저장된 다양한 안경 중에서 원하는 안경을 선택함에 따라, 상기 선택한 안경 모델에 대하여 3차원 안경 모델을 생성하며, 생성된 3차원 안경 모델과 상기 사용자 정보 처리부에서 생성한 얼굴 모델을 합성하여 사용자가 안경을 가상으로 착용한 결과를 그래픽으로 제공하기 위한 그래픽 시뮬레이션부; 및 패션 전문가의 자문 데이터, 상품 또는 소비자 구매 이력을 기초로 신경망 학습 및 자문 데이터를 생성하고 이에 따라 미래의 패션 트렌드를 예측하며, 상기 그래픽 시뮬레이션부에서 상기 사용자가 상품을 선택할 때 자문 데이터를 제공하기 위한 지능형 CRM 엔진;을 구비한다.

<50> 또한, 본 발명은 통신망에 의해 개인용 컴퓨터와 접속되며, 사용자 정보, 안경 제품 정보, 3차원 모델 정보 및 지식 정보를 저장하는 데이터베이스를 구비하여, 사용자의 얼굴을 3차원 얼굴 모델로 생성하고, 사용자가 안경을 선택함에 따라 상기 3차원 얼굴 모델과 상기 선택한 안경을 피팅하고 시뮬레이션 하기 위한 3차원 안경 시뮬레이션 시스템에서의 안경 시뮬레이션 방법으로서, 상기 사용자가 자신의 얼굴 정보를 상기 3차원 안경 시뮬레이션 시스템으로 전송하거나, 상기 3차원 안경 시뮬레이션 시스템의 상기 데

이터베이스에 저장되어 있는 얼굴 모델 중 하나를 선택함에 따라, 상기 사용자의 3차원 얼굴 모델을 생성하는 단계; 상기 3차원 안경 시뮬레이션 시스템의 데이터베이스에 저장되어 있는 다수의 안경 모델 중 어느 하나를 선택하도록 하고, 사용자가 선택한 내역에 따라 안경 모델을 생성하는 단계; 및 상기 사용자의 3차원 얼굴 모델에 맞게 상기 안경을 피팅하고, 이에 따라 조정된 안경을 3차원 얼굴 모델에 합성하며, 합성된 화면을 다양한 각도에서 모니터에 시뮬레이션 하는 단계;를 포함한다.

<51> 본 발명을 구현하기 위한 가장 원천적인 요소는 얼굴 및 안경 모델을 3차원 모델 형태로 구성한다는 점이며, 본 발명에서는 이러한 3차원 모델을 통하여 얼굴 모델의 실시간 변형, 텍스처 변경 등 다양한 시뮬레이션이 가능하게 된다. 본 발명의 안경 시뮬레이션 시스템은 온라인뿐만 아니라 오프라인 상에서도 이용할 수 있는데, 온라인 공간에서는 Web3D 기술을 기반으로 운영되며, 오프라인 공간에서는 이러한 소프트웨어가 키오스크(Kiosk) 또는 태블릿-PC(Tablet-PC)와 같은 이동성을 갖는 하드웨어에 이식되어 제공될 수 있다.

<52> 또한, 본 발명의 3차원 안경 시뮬레이션 시스템에는 그래픽적인 기술요소 이외에 패션 트렌드 학습 기능, 사용자 거동 분석 및 가격 정보 분석 기능 등을 갖는 지능형 e-CRM(electronic-Customer Relationship Management) 기술 및 고객 제언을 위한 전문가 시스템과 데이터베이스를 구축하여 e-CRM과 연동하도록 함으로써 체계적이고 일관된 전문가 조언 서비스를 제공할 수 있다.

<53> 이하, 첨부된 도면을 참조하여 본 발명의 바람직한 실시 예를 보다 상세히 설명하기로 한다. 이하의 설명에서, 텍스처란 얼굴 영상 정보(사진)에서 동질이라고 간주되는 영역에 공통적으로 사용되는 배경 이미지를 의미하고, 텍스처 매칭이란 제어점에 의해

생성된 얼굴 모델에 텍스처를 입히는 과정을 의미한다. 또한, 블렌딩이란 두 이미지 사이의 경계면이 부드러워지도록 처리하는 과정을 뜻한다.

<54> 도 1은 본 발명의 3차원 안경 시뮬레이션 시스템이 적용되는 통신망의 일 예시도이다.

<55> 도시한 것과 같이, 3차원 안경 시뮬레이션 시스템(10)은 인터넷과 같은 통신망(30)을 통해 개인용 컴퓨터(20) 사용자와 접속될 수 있으며, 사용자가 개인용 컴퓨터(20)를 통해 3차원 안경 시뮬레이션 시스템(10)에 접속하여 자신에게 어울리는 안경을 선택하고자 함에 따라 사용자의 얼굴 모델을 생성하고, 생성한 사용자 얼굴 모델과 사용자가 선택한 안경 모델을 이용하여 3차원 안경 시뮬레이션을 수행한다. 여기에서, 3차원 안경 시뮬레이션 시스템(10)은 지능형 CRM 엔진을 구비하며, 이를 이용하여 패션 트렌드 분석, 사용자 거동 분석 등에 의해 전문가 조언 서비스를 제공함으로써 사용자가 자신의 얼굴에 어울리는 가장 적합한 안경을 선택할 수 있도록 한다.

<56> 여기에서, 사용자 얼굴 모델은 개인용 컴퓨터(20)에 접속된 디지털 카메라와 같은 영상 장비를 이용하여 입력받아 생성하거나, 3차원 안경 시뮬레이션 시스템(10)에 내장되어 있는 얼굴 모델 데이터를 사용자에게 의해 변형하도록 함으로써 생성할 수 있다. 지능형 CRM 엔진에 대한 상세한 설명은 후술할 것이다.

<57> 3차원 얼굴 모델링 및 안경 시뮬레이션 처리 후 사용자가 선택한 안경을 구매하고자 하면 결제 처리를 수행한다. 3차원 안경 시뮬레이션 시스템(10)은 안경 제조자(40) 또는 안경 판매자(50)에 의해 직접 운영되거나 안경 제조자(40) 또는 안경 판매자(50)와 제휴한 독립적인 사업자에 의해 운영될 수 있으며, 독립적인 사업자에 의해 운영되는 경우 3차원 안경 시뮬레이션 시스템(10)에서 사용자가 선택한 안경 정보는 안경 제조자

(40)에게 전송된다. 이후, 안경 제조자(40)는 전송된 데이터에 따라 안경을 제작하여 사용자 또는 안경 판매자(50)에게 배달한다.

<58> 3차원 안경 시뮬레이션 시스템(10)은 통신망(30)을 통하여 접속하는 온라인 사용자에게 서비스를 제공하는 것뿐만 아니라, 3차원 얼굴 모델링 과정 및 안경 시뮬레이션 과정을 소프트웨어로 제작하고, 이 소프트웨어 및 데이터베이스를 키오스크(Kiosk) 또는 태블릿-PC(Tablet-PC)(60)와 같은 이동성을 갖는 하드웨어에 이식하여 오프라인 사용자도 편리하게 사용할 수 있도록 하는 것이 바람직하다. 안경 시뮬레이션 서비스를 소프트웨어로 제작하고 기록매체에 저장하여 제공하는 경우, 안경 선택 과정은 안경 시뮬레이션 소프트웨어가 설치된 장치에서 사용자에게 의해 오프라인으로 수행되고, 사용자에게 의한 안경 선택 과정이 완료되면 해당 선택 정보를 안경 시뮬레이션 시스템(10)에 온라인으로 전송하여 이후의 과정(안경 제작 및 판매)이 진행될 수 있도록 한다.

#### <59> 1. 안경 시뮬레이션 시스템

<60> 도 2는 도 1에 도시한 안경 시뮬레이션 시스템의 상세 구성도이다.

<61> 도시한 것과 같이, 본 발명의 3차원 안경 시뮬레이션 시스템(10)은 인터페이스부(100), 사용자 정보 처리부(110), 그래픽 시뮬레이션부(120), 상거래 처리부(130), 지능형 CRM 엔진(140) 및 데이터베이스(150)를 구비한다. 여기에서, 데이터베이스(150)는 개인정보 DB(152), 제품정보 DB(154), 3차원 모델 DB(156), 상거래 정보 DB(158) 및 지식 정보 DB(160)를 포함하며, 이 데이터베이스들은 하나의 테이블로 구성할 수도 있고, 각각 독립적인 테이블로 구성할 수도 있다.

- <62> 먼저, 인터페이스부(100)는 개인용 컴퓨터(20) 및 안경 제조자(40)와 3차원 안경 시뮬레이션 시스템(10) 간의 통신을 담당하는 인터페이스부로서, 콘텐츠 제공 서버로 접속한 사용자 정보를 암호화하고, 추후 구매 과정 등에서 발생된 사용자의 이력 정보를 되돌려 주는 역할을 한다. 사용자 인터페이스부(100)는 시스템 서버와 콘텐츠 서버가 동일한 경우에는 별도의 동작을 수행하지 않고 시스템 서버와 콘텐츠 서버가 동일하지 않은 경우에만 동작한다.
- <63> 사용자 정보 처리부(110)는 3차원 안경 시뮬레이션 시스템(10)에 접속한 사용자에 대하여 사용자 인증을 수행하고, 해당 사용자의 3차원 얼굴 모델을 생성하기 위한 부분으로서, 사용자 관리 수단(112) 및 3차원 얼굴 모델 생성 수단(114)을 구비한다.
- <64> 여기에서, 사용자 관리 수단(116)은 개인정보 DB(152)를 참조하여, 3차원 안경 시뮬레이션 시스템(10)에 접속하여 서비스를 이용하고자 하는 사용자가 적법한 사용자인지 판단하고 적법한 사용자에게만 서비스를 제공하며, 서비스 이용 후 변경된 정보에 따라 개인정보 DB(152), 상거래 정보 DB(158)를 갱신한다.
- <65> 3차원 얼굴 모델 생성 수단(114)은 사용자로부터 얼굴 정보를 입력받아 이를 바탕으로 3차원 얼굴 모델을 생성하기 위한 수단으로, 사용자의 얼굴 영상 정보는 개인용 컴퓨터(20)에 연결된 디지털 카메라와 같은 영상 수단에 의해 입력받아 생성하거나, 사용자로부터 자신의 정면 및 이와 직교하는 측면 사진을 이미지 파일로 입력받아 생성하거나, 3차원 영상 시뮬레이션 시스템(10)의 3차원 모델 DB(156)에 기 저장되어 있는 얼굴 정보를 사용자에게 의해 조작하도록 하여 생성할 수 있다.
- <66> 다음으로, 그래픽 시뮬레이션부(120)는 지능형 CRM 엔진(140)과 연동하여 사용자가 적합한 안경을 선택할 수 있도록 함은 물론 선택한 안경 모델에 대하여 3차원 안경 모델

을 생성하고, 생성된 3차원 안경 모델과 3차원 얼굴 모델 생성 수단(118)에서 생성한 얼굴 모델을 이용하여 사용자가 안경을 가상 착용한 결과를 그래픽으로 제공한다. 그래픽 시뮬레이션부(120)는 3차원 안경 모델링 수단(122), 텍스처 생성 수단(124) 및 시뮬레이션 수단(126)으로 구성된다.

<67> 그래픽 시뮬레이션부(120)는 사용자가 데이터베이스를 참조하여 안경의 디자인, 색상 및 재질을 선택하여 모사한 결과를 사용자별 맞춤 안경 데이터를 데이터베이스에 저장하는 기능을 가지며, 아울러 사용자가 이름 또는 캐릭터를 안경에 새기거나 부착하도록 하여 생성한 사용자별 맞춤 안경 데이터를 상기 데이터베이스에 저장하는 기능을 수행한다. 먼저, 3차원 안경 모델링 수단(122)은 사용자가 제품정보 DB(154)를 참조하여 제품의 다양한 옵션 사항, 즉 안경 및 렌즈의 브랜드, 색상, 스타일, 기능 등을 선택하도록 하여 다양한 안경 모델을 모사할 수 있도록 할 뿐만 아니라, 자신이 직접 안경의 부품들을 조합하여 새로운 형태의 맞춤 안경을 모사하는 것을 가능하게 한다. 또한 안경 형태의 맞춤뿐만 아니라 안경의 재질의 모사 및 안경테에 사용자 이름을 새기거나 부착하여 주는 등의 콘텐츠 운용이 가능하다. 이러한 개인화된 사용자의 거동은 지능형 CRM 엔진(140)에 저장되어 추후 해당 사용자의 제언을 보다 지능적으로 처리하는 데 활용된다.

<68> 텍스처 생성 수단(124)은 사용자가 선택한 안경의 색이나 무늬 등을 변경 할 수 있게 하는 수단으로 사용자가 기호에 맞는 안경의 색이나 텍스처를 선택 할 수 있게 한다. 시뮬레이션 수단(126)은 사용자 정보 처리부(110)에서 생성된 사용자의 3차원 얼굴 모델에, 사용자가 지능형 CRM 엔진(140)의 자문 정보를 참조하여 선택한 안경을 착용시켜 개인용 컴퓨터(20)의 모니터에 디스플레이하는 역할을 한다.

<69> 상거래 처리부(130)는 사용자가 3차원 얼굴 모델링 및 선택한 안경 모델링 과정을 수행한 후 원하는 안경을 선택하고 구매하고자 함에 따라 결제 등의 과정을 처리하기 위한 부분으로서, 구매 관리 수단(132), 배송 관리 수단(134) 및 재고 관리 수단(136)을 구비한다. 구매 관리 수단(132)은 해당 사용자의 구매 내역(상품 관련 정보, 구매자 정보, 상품 수령자 정보, 기타 요구사항 등)에 따라 개인정보 DB(152) 및 상거래 정보 DB(158)를 관리한다. 또한, 배송 관리 수단(134)은 구매 관리 수단(132)에서 생성한 정보에 따라 상품의 결제를 수행하고 입금 상태를 확인하며, 상품 배송 업체로 해당 상품을 배송 의뢰한다. 재고 관리 수단(136)은 결제 및 배송 처리 완료 후 3차원 안경 시뮬레이션 시스템(10)에서 보유하고 있는 안경의 재고 내역을 관리한다.

<70> 지능형 CRM 엔진(140)은 상품 또는 소비자 이력으로부터 미래의 트렌드를 예측하기 위한 부분으로, 본 발명의 3차원 안경 시뮬레이션 시스템(10)은 이 지능형 CRM 엔진(140)에 의하여 기존의 시뮬레이션 시스템과 가장 현저하게 차별화된다. 패션 상품은 산업의 특성상 과거의 상품 또는 소비자 이력으로부터 미래의 트렌드를 예측하는 모델의 정량화가 매우 어렵다. 예를 들어, 현재까지는 유명 연예인이 착용한 패션 상품이 급속하게 유행한다거나 하는 현상을 정량화된 이력 모델로서 예측하는 것이 불가능하지만 본 발명의 지능형 CRM 엔진(140)을 적용하게 되면 패션 전문가의 자문 DB를 기초로 신경망을 학습시킬 수 있고, 이를 바탕으로 자문 데이터를 생성하기 때문에 미래의 트렌드를 효과적으로 예측할 수 있다.

<71> 본 발명의 3차원 안경 시뮬레이션 시스템(10)은 다양한 항목을 갖는 데이터베이스(150)와 이를 통합 제어하는 지능형 CRM 엔진(140), 사용자 정보 처리부(110), 그래픽 시뮬레이션부(120) 및 상거래 처리부(130)가 상호 연동하여 시스템 기반 구조를 형성한



다. 도 2에는 개인정보 DB(152), 제품정보 DB(154), 3차원 모델 DB(156), 상거래 정보 DB(158) 및 지식정보 DB(160)를 도시하였으며, 각 데이터베이스의 구체적인 필드 내역은 도 3a 및 3b에 도시하였다.

<72> 도 3a 및 3b를 참조하면, 개인정보 DB(152)는 회원으로 가입한 사용자의 일련번호, 가입일, 마지막 접속일, 접속 횟수, 접속 IP, 접근 권한, ID, 비밀번호, 이름, 주민등록번호, 성별, 나이, 전화번호, 우편번호, 주소, 이메일 주소, 직업, 사진, 아바타, 얼굴형, 미간거리, 측면거리, 실제 구매 횟수, 구매시도 횟수, 구매 취소 횟수 등의 정보가 포함된다.

<73> 이하의 설명에서 '아바타'라 함은 사용자의 3차원 얼굴 모델을 뜻하는 것으로, 사용자의 실제 얼굴로부터 생성한 모델과 3차원 안경 시뮬레이션 시스템에 저장된 초기 데이터로부터 생성한 모델을 모두 포함하는 개념이다.

<74> 제품정보 DB(154)는 상품 정보, 프레임 정보, 렌즈 정보, 상품 수량 정보 등으로 분류할 수 있는데, 상품 정보에는 일련번호, 상품 등록일, 브랜드, 상품명, 재질, 안경폭, 다리 길이, 코걸이 높이, 프레임 모양, 무게, 가격, 목표 고객, 코디형, 상품 설명 등에 대한 정보가 포함되고, 프레임 정보에는 일련번호, 프레임 코드, 상품 등록일, 견본 정보, 텍스처 정보, 프레임 설명 등에 대한 정보가 포함된다. 또한, 렌즈 정보에는 일련번호, 렌즈 코드, 견본 정보, 텍스처 정보, 렌즈 설명 등에 대한 정보가 포함되며, 상품 수량 정보에는 일련번호, 상품코드, 총 상품 수량, 총 판매량 등에 대한 정보가 포함된다.

<75> 3차원 모델 DB(156)는 아바타 정보 및 헤어스타일 정보로 분류할 수 있는데, 아바타 정보에는 일련번호, 등록일, 아바타 이름, 아바타 위치, 성별, 나이, 얼굴형, 신장,

몸무게 등에 관한 정보가 포함되고, 헤어스타일 정보에는 일련번호, 등록일, 헤어스타일 이름, 헤어스타일 경로, 성별, 나이, 얼굴형 등에 관한 정보가 포함된다.

<76> 상거래 정보 DB(158)에는 임시 주문 정보, 실제 구매 정보, 배송 정보, 구매자 특성 정보가 포함되는데, 임시 주문 정보 및 실제 구매 정보에는 일련번호, 주문코드, 상품 코드, 상품명, 색상코드, 사이즈 코드, 주문일, 상품 주문 개수, 가격, 사용자 ID, 주문자 정보, 수령자 정보 등에 관한 정보가 포함되고, 배송 정보에는 일련번호, 주문코드, 사용자 정보, 판매 가격, 배송료, 결제 방법, 결제 은행 정보, 입금자 정보, 운송장 번호, 배송 완료일, 거래 결과 등에 관한 정보가 포함되며, 구매자 특성 정보에는 일련번호, 상품코드, 상품명, 재질, 정가, 색상코드, 구매자 신상 정보 등에 관한 정보가 포함된다.

<77> 데이터베이스 필드는 이상에서 설명한 것에 한정되는 것이 아니라 서비스 내용에 따라 추가 및 삭제가 가능하며, 각각의 데이터베이스를 별도의 테이블로 생성하거나 하나의 테이블로 생성할 수 있다. 또한, 지식 정보 DB(160)의 종류는 후술할 것이다.

## <78> 2. 3차원 얼굴 모델 생성 수단 및 3차원 얼굴 모델 생성 방법

<79> 도 4는 도 2에 도시한 3차원 얼굴 모델 생성 수단의 상세 구성도이고, 도 5 내지 도 8은 본 발명에 의한 3차원 얼굴 모델 생성 수단에서의 얼굴 모델 생성 방법을 설명하기 위한 도면이다.

<80> 3차원 얼굴 모델 생성 수단(114)은 접속된 사용자의 얼굴 모델(아바타)을 생성 또는 획득하는 기능을 담당한다. 3차원 얼굴 모델 생성 수단(114)은 도 4에 도시한 것과

같이 얼굴 기본점 추출부(200), 얼굴 변형부(206), 얼굴 표정 변형부(208), 얼굴 합성부(210), 얼굴 텍스처 제어부(212), 실시간 프리뷰 제공부(214) 및 파일 생성 및 제어부(216)로 구성되며, 특히 얼굴 기본점 추출부(200)는 얼굴의 외곽선과 이목구비 중의 특징적인 부분을 추출하기 위한 부분으로서, 윤곽선 추출 수단(202) 및 특징점 추출 수단(204)을 포함한다.

<81> 얼굴 기본점 추출부(200)는 정면 및 측면의 2장의 영상정보로부터 얼굴의 외곽선 및 특징점(눈, 코, 입, 귀 등을 나타내는 점)을 추출하기 위한 부분으로, 이하의 설명에서는 외곽선을 이루는 점 및 특징점을 포함하여 기본점이라 하기로 한다. 3차원 얼굴 모델 생성 수단(114)은 사용자로부터 입력된 얼굴 영상정보를 디스플레이하고, 사용자에게 정면 및 측면의 영상정보 각각에 대하여 기본점의 위치를 선택하도록 함으로써, 입력된 기본점 정보에 의해 기본 3차원 얼굴 모델을 생성하는 한편, 이를 바탕으로 영상정보상의 제어점을 추출하여 디스플레이한다. 사람의 얼굴은 입체적이므로 제어점은 얼굴의 높낮이를 나타내는 부분의 점으로 추출하는 것이 바람직하다.

<82> 얼굴 변형부(206)는 자동 추출된 제어점을 가공 대상 영상정보에 일치하도록 이동시킴에 따라 제어점의 이동량에 의해 기본 3차원 모델의 얼굴을 실물에 가깝게 변형한다.

<83> 얼굴 표정 변형부(208)는 3차원 얼굴 생성시 사용한 영상정보와 표정이 다른 얼굴 영상정보를 입력받아 얼굴 기본점 추출부(200) 및 얼굴 변형부(206)에 의해 생성된 3차원 얼굴 모델과 텍스처를 변형 및 가공하여 표정이 변형된 3차원 모델을 생성하기 위한 부분이고, 얼굴 합성부(210)는 이미 생성된 여러 가지의 얼굴 모델

을 합성하여 다양한 캐릭터를 생성하는 역할을 한다. 또한, 얼굴 텍스처 제어부(212)는 정면과 측면의 영상정보를 합성하거나 정면의 텍스처로부터 측면과 후면의 텍스처를 생성하는 역할을 하고, 실시간 프리뷰 제공부(214)는 사용자가 작업하는 내용을 실시간으로 반영하여 관찰할 수 있도록 하며, 파일 생성 및 제어부(216)는 생성된 얼굴 모델을 자체 파일 형식뿐만 아니라 다른 응용 프로그램에서도 사용할 수 있도록 다양한 파일 형식으로 변환하는 역할을 한다.

<84> 한편, 얼굴 기본점 추출부(200)의 윤곽선 추출 수단(202)은 가공 대상 영상 정보를 디스플레이한 상태에서, 사용자가 가공 대상 영상정보의 기본점을 선택함에 따라 입력된 기본점 정보로부터 가공 대상 얼굴의 윤곽선을 추출한다. 또한, 특징점 추출 수단(204)은 사용자에게 의해 입력된 기본점 정보 특히, 특징점 정보에 따라 가공 대상 얼굴의 특징점을 추출하는 역할을 한다. 기본점은 얼굴의 윤곽 및 특징을 가능한 정확히 나타낼 수 있도록 정면 7개(예를 들어, 상, 하, 좌, 우, 좌우의 눈, 코 밑), 측면 14개의 21개로 하는 것이 바람직하며, 기본점을 이용하여 얼굴을 이루는 다른 제어점을 자동으로 용이하게 추출할 수 있도록 하기 위하여 각 기본점의 위치를 미리 결정하여 두고 사용자에게 의해 조작하도록 하는 것이 바람직하다.

<85> 이와 같은 구성을 갖는 3차원 얼굴 모델 생성 수단(114)의 얼굴 모델 생성 방법을 설명하면, 먼저, 3차원 얼굴 모델 생성 수단(114)은 사용자로부터 입력된 가공 대상 영상정보를 컴퓨터 화면에 디스플레이한다. 가공하고자 하는 영상정보가 디스플레이됨에 따라, 사용자로부터 정면 및 측면의 기본점 위치를 입력받고, 이 기본점 정보를 이용하여 얼굴의 윤곽선 및 특징점을 추출하여 표시한다. 이후,

추출된 윤곽선 및 특징점을 바탕으로 영상정보 상의 제어점을 자동 추출하여 디스플레이한다. 사용자는 추출된 제어점을 가공 대상 영상정보의 해당 위치에 일치시키고, 3차원 얼굴 모델 생성 수단(114)은 그 제어점의 움직임을 이용하여 모델을 입체적으로 변형한다. 이와 같은 방법으로 간단한 조작만으로 쉽고 빠르게 실제 영상정보에 가까운 3차원 얼굴 모델을 생성할 수 있다.

<86> 3차원 얼굴 모델 생성 수단(114)을 이루는 각 주요 부분의 동작을 보다 상세히 설명하면 다음과 같다.

<87> 먼저, 관선 추출 수단(202)의 윤곽선 추출 단계를 설명하기로 한다. 윤곽선은 사람 얼굴의 윤곽 형태를 결정짓는 경계선을 의미한다. 윤곽선 추출 수단(202)에서는 이 윤곽선을 추출하기 위해서 기본적인 변형 가능한 스네이크에 얼굴의 색상 정보를 추가적으로 이용한 개선된 스네이크를 사용하였다. 스네이크란 초기 위치가 결정되면 에너지(밝기 등) 함수가 최소화되는 방향으로 움직여 가는 점들의 집합을 의미한다. 기존의 스네이크는 단지 에너지가 최소화되는 방향으로 움직이기 때문에 얼굴 윤곽선을 완만하고 정확하게 추출하기 어려운 점이 있는데, 본 발명에서는 이를 보완하기 위하여 스네이크를 얼굴색이 있는 쪽으로, 즉, 밖에서 안으로 움직이게 하였다.

<88> 먼저, 사용자에게 의해 입력된 얼굴 외곽선 정보를 포함하는 기본점( $P_r$ )과 베지어 곡선(Bezier Curve)을 이용하여 기본 스네이크를 만든다. 베지어 곡선이란 불규칙한 곡선을 표현하기 위해 수학적으로 만든 선으로서, 만들고자 하는 곡선과 비슷한 형상을 가진 다각형의 꼭지점을 이용하여 곡선을 정의하는 방법이며, 점과 점 사이를 연결하는 수학적인 곡선에 의해 이미지가 구성된다는 특징을 갖는다.

<89> 베지어 곡선은 외곽선을 이루는 네 개의 점 즉,  $0 \leq r \leq 3$ 인 정수  $r$ 에 대하여 [수학식 1]을 이용하여 개략적인 얼굴 윤곽을 곡선을 표시한다.

<90>

$$Q(t) = \sum_{r=0}^3 \binom{3}{r} t^r (1-t)^{3-r} P_r$$

【수학식 1】  $= (1-t)^3 P_0 + 3t(1-t)^2 P_1 + 3t^2(1-t) P_2 + t^3 P_3$

<91> 여기에서,  $r$ 은 제어점의 수이고  $t$ 는  $0 \leq t \leq 1$ 인 임의의 실수이다. [수학식 1]로 나타내어지는 기본 스네이크( $Q(t)$ )는 아직 네 개의 제어점을 이어놓은 수준에 불과하다. 그러므로 [수학식 1]에 의해 스네이크가 초기화되면 스네이크의 각 점에 대해 수직 방향으로 스네이크가 움직여 갈 지점의 후보인 이웃(neighbor)을 설정하고, [수학식 2]의 에너지가 최소화되는 방향 즉, 얼굴이 존재하는 방향으로 스네이크가 움직이도록 하여 얼굴 윤곽선을 더욱 세밀하게 조절한다.

<92> 【수학식 2】  $E = \sum \alpha E_{int} + \beta E_{ext} = \sum \alpha |v_i - v_{i-1}| + \beta (-\nabla |I(x, y)|)$

<93> [수학식 2]에서  $E_{int}$ 는 내부 에너지,  $E_{ext}$ 는 외부 에너지를 의미하는데, 본 발명에서 내부 에너지는 영상정보 배경의 색상, 외부 에너지는 얼굴 색상을 의미한다. 또한,  $\alpha$  및  $\beta$ 는 [수학식 2]의 계산자가 정한 규칙에 따라 일정하게 부여하는 값이다.  $nu$ 는 초기화된 스네이크의 한 점이고  $I(x, y)$ 는 좌표  $x, y$ 에서 이미지의 강도(Intensity)를 의미하며,  $\nabla I(x, y)$ 는 좌표  $x, y$ 에서 이미지 강도의 변화량(gradient)을 뜻한다. 피부 색에 가까울수록  $\beta$  값을 크게 주어 외부 에너지 값이 작아지게 하여 기본 스네이크가 얼굴의 실제 윤곽선에 가까워지도록 한다.

<94> 다음으로 특징점 추출 수단(204)에서 특징점을 추출하는 방법을 보다 상세히 설명하면 다음과 같다.

<95> 특징점은 사람이면 누구나 가지고 있는 특징들 즉, 눈, 코, 입, 눈썹 등의 특정한 부위의 점들을 일컫는다. 이러한 특징들은 사람마다 가지고 있을 뿐만 아니라 위치 관계도 일정하므로, 이 정보를 활용하여 3차원 얼굴 모델을 생성할 수 있다. 눈, 코, 입 등은 주어진 영상에 항상 포함된 정보이므로 특징점 추출 수단(204)에서는 미리 템플릿을 만들어 두고, 가공 대상 영상정보와의 유사도(correlation)를 계산하여 특징의 위치를 찾는 템플릿 매칭(Template Matching)이라는 기법을 사용하여 얼굴의 특징점을 추출한다.

<96> 템플릿 매칭 (template matching)은 이미지를 인식하기 위한 표준이 되는 주요 패턴들의 틀을 이용한 패턴 매칭 방법으로서, 공간적인 대각 상호관련 프로세스의 분석시 장면 이미지내의 작은 참조이미지 즉, 템플릿을 제공하고 위치를 결정하는 과정을 의미한다.

<97> 본 발명에서는 특징점 추출을 위하여, 표준 모델의 특징 부위를 윈도우로 만들어 저장하여 두고(도 5a 내지 5d 참조), 표준 모델의 특징 부위와 가공 대상 영상정보의 특징 부위간의 유사도를 계산한다. 대부분의 경우 얼굴 특징 부위의 위치 정보(예를 들어, 입의 위치는 영상 중앙 아래 부분에 위치함)를 예상할 수 있으므로 계산 영역을 제한할 수 있으며, 이에 따라 계산량과 오류를 줄일 수 있다. 이에 의해 특징점의 개략적인 위치를 결정할 수 있다. 각 특징 부위를 세밀하게 가공하기 위하여 템플릿 매칭을 재차 실시할 수 있다. 이 경우에는 정확성이 요구되므로 화소 단위로 유사도를 계산하는 것이 바람직하다.

<98> 도 6 내지 도 8은 윤곽선 및 특징점을 추출하는 과정을 보여주는 도면으로, 도 6은 정면 및 측면 영상정보를 입력받아 디스플레이함으로써 3차원 얼굴 모델을 초기화한 화

면을 나타낸다. 이 때에는 기본점 및 제어점이 가공되지 않은 상태이므로 실시간 프리뷰 제공부(214)에 의해 디스플레이된 결과 화면이 실물과 많은 차이를 보이는 것을 알 수 있다. 도 6의 영상정보로부터 사용자에게 의해 입력된 윤곽선 상의 점 및 특징점 정보를 이용하여 도 7과 같이 제어하여 윤곽선을 추출한 후, 도 8과 같이 특징점을 세밀하게 조정하여 3차원 모델의 윤곽선 및 특징점이 실제와 가깝게 생성되게 된다.

<99> 다음으로, 얼굴 변형부(206)의 얼굴 모델 변형 과정을 상세히 설명하면 다음과 같다. 얼굴 변형부(206)에서 사용하는 얼굴 변형 방법으로는 2가지가 있다. 첫 번째 방법은 얼굴의 전체적인 특징 및 크기를 정할 수 있도록 DFFD(Dirichlet Free-Form Deformation)를 사용하는 방법이고, 두 번째 방법은 얼굴의 세부적인 특징을 변경할 수 있는 이동계수(Moving Factor)를 사용하는 방법이다.

<100> 먼저, DFFD는 FFD(Free-Form Deformation)의 확장된 형태로, FFD에 있던 제어점의 제약을 제거할 수 있는 방법이다. 즉, FFD에서 제어점들은 모두 사각의 격자위에 존재하는 점이어야 하는 반면, DFFD는 이러한 제약을 제거하고 임의의 점을 제어점(Control Point)으로 사용할 수 있게 한다. 따라서, 얼굴상에 존재하는 모든 점을 제어점으로 사용할 수 있다.

<101> DFFD 기법에서는 먼저,  $P$ 를 모든 제어점들의 집합,  $P_0$ 를 모든 점들의 집합이라고 할 때,  $P_0$ 에 속하는 모든 점( $p$ )에 대해서 제어점( $P$ )에 속하며 점  $p$ 와 이웃하는 점들의 집합( $Q_k$ )인 집슨(Sibson) 좌표를 구한다. 임의의 한 점  $p$ 는  $p$ 에 영향을 미치는 이웃  $P_i$ 들의 선형 조합으로 계산할 수 있다. 즉, 임의의 한 점( $p$ )은 집합  $P$ 의 몇몇 특징점들의 선형 조합으로 계산될 수 있다는 의미이다. 예를 들어,  $P_1, P_2, P_3, P_4$ 가 임의의 볼록면체 상의 점이라 할 때  $P_1, P_2, P_3, P_4$ 에 의해 둘러싸일 수 있는 점  $p$ 는  $P_1, P_2, P_3, P_4$ 의



선형조합  $p=u_1P_1+u_2P_2+u_3P_3+u_4P_4$ 로 추출할 수 있다. 여기에서,  $P_1, P_2, P_3, P_4$ 를  $p$ 의 이웃이라 하며,  $u_i$ 는 집스 좌표이다. 집스 좌표( $u_i$ )는  $1 \leq i \leq 4$ 인  $i$ 에 대하여  $u_i \geq 0$ 이고,  $u_1+u_2+u_3+u_4=1$ 을 만족하는 것으로 정의된다.

<102> 이웃의 집합( $Q_k$ )에 해당하는 임의의 제어점들이 사용자의 조작에 의해 이동한다면, 다음으로는 제어점의 이동량  $\Delta p_0$ 을 [수학식 3]에 의해 추출한다.

<103> **【수학식 3】** 
$$\Delta p_0 = \sum_{i=0}^k \Delta P_i u_i$$

<104> [수학식 3]에서  $k$ 는 이웃들의 개수이고,  $\Delta P_i$ 는 제어점들  $P_i \in Q_k (i=0, \dots, k)$ 의 이동량이다. 이 이동량에 의해 모든 제어점의 새로운 위치는  $p_0' = p_0 + \Delta p_0$ 에 의해 계산할 수 있다.

<105> DFFD 기법에서, 제어점의 집합( $P$ )은 이미지 변형을 위해 조정해야 하는 점들의 집합을 의미한다. 이 제어점들을 움직이면 나머지 점들이 자신과 관계 있는 제어점의 움직임에 따라 영향을 받게 된다. 제어점은 FFD 기법에서는 일정한 간격을 두고 있는 격자들의 집합이었으나, DFFD가 도입되면서 임의의 점들의 집합을 제어점으로 활용할 수 있게 되었다.

<106> 다음으로, 얼굴 변형의 두 번째 방법인 이동계수(Moving Factor) 방법을 설명하면 다음과 같다. 이동계수 방법은  $p \in P$ 인 임의의 점( $p$ )이  $\Delta p$ 만큼 움직였을 때,  $p$ 와 이동성이 유사한  $p_0 \in P_0$ 인 다른 점( $p_0$ )을 이동계수( $\sigma$ )에 따라 이동시키는 방법이다.

<107> 먼저,  $p$ 가  $\Delta p$ 만큼 이동하였을 때  $p$ 의 이동계수( $\sigma$ )를 추출한다. 이동계수( $\sigma$ )는 하나의 제어점 및 이 제어점과 이동성이 유사한 다른 점들 사이에 정의되어 있는 상수이다.  $p_0$ 는  $p$ 와 이동성이 유사하므로 계산된 이동계수( $\sigma$ )에 대하여,  $p_0$ 의 이동량은

$\sigma \cdot \Delta p$ 로 계산할 수 있다.(S611). 이와 같이 이동계수가 계산되면, 계산된 이동계수에 따라 이동성이 유사한 모든 제어점의 새로운 위치를 계산한다.

<108> 이상에서 설명한 방법에 의해 2장의 영상정보와 사용자의 적은 작업량만으로 실물에 가까운 3차원 얼굴 모델을 생성할 수 있다.

<109> 얼굴 표정 변형부(208)는 표정을 위한 폴리곤의 변형은 물론 표정 변화에 의해서 파생되는 얼굴의 미묘한 변화까지 변형한다. 즉, 웃을 때 생기는 얼굴의 주름과 그로 인한 그림자까지도 텍스처 매핑을 이용하여 표현한다. 이 방법은 Zicheng Liu에 의해 제안되었는데, 표정의 변화로 인해 생기는 얼굴의 주름과 그로 인한 그림자까지도 표현할 수 있는 방법이다.

<110> 폴리곤(Polygon)이란 3차원 그래픽에서 입체적인 이미지를 표현하기 위해 사용되는 다각형을 의미하는 것으로, 3차원 이미지를 구성하는 기본 단위이며, 폴리곤을 많이 사용하면 할수록 보다 현실감 있는 3차원 이미지를 만들 수 있다. 텍스처 매핑 기법은 실감 영상을 위해서 가장 많이 사용하는 기법이다. 3차원으로 생성하는 이미지의 경우 기본적인 셰이딩만으로는 실감 있는 영상을 생성하기에 어려움이 있으며 이렇게 만들어진 이미지는 이미지의 느낌을 지울 수 없다. 실감 영상 기법은 3차원의 이미지를 현실의 이미지와 흡사하게 만드는 기법으로, 텍스처 매핑은 실감 영상을 지원하는 방법으로 현재의 3차원 그래픽에서 많이 사용된다.

<111> 표정에 따라 얼굴 모델을 변형하기 위하여 먼저, 얼굴 표면( $\Pi$ )의 모든 점에서 빛의 세기( $I$ )를 계산한다. 얼굴의 표면( $\Pi$ ) 위에 있는 임의의 한 점  $p$ 의 법선을  $n$ 이라 하고,  $m$ 개의 점광원이 있을 때  $p$ 에서  $i$ 번째 광원으로의 방향을  $l_i (1 \leq i \leq m)$ , 빛의 세기를

$I_i$ , 반사계수를  $\rho$  라 하면, 램버트 모델에 의해 임의의 한 점  $p$ 에서의 빛의 세기는 [수학식 4]에 의하여 계산된다.

<112> **【수학식 4】** 
$$I = \rho \sum_{i=1}^m I_i^n \cdot \ell_i$$

<113> 이와 같이, 모든 점에서 빛의 세기( $I$ )를 계산하고 난 후에는 [수학식 5]에 의해 표면이 변형된 후의 빛의 세기( $I'$ )를 계산한다.

<114> **【수학식 5】** 
$$I' = \rho \sum_{i=1}^m I_i^{n'} \cdot \ell_{i'}$$

<115> 여기에서,  $n'$ 와  $\ell_{i'}$ 는 각각 표면이 변형된 후 해당 지점  $p$ 에서의 법선과 빛의 세기이다. [수학식 4] 및 [수학식 5]로부터 [수학식 6]과 같이 ERI(Expression Ratio Intensity)를 계산할 수 있다.

<116> **【수학식 6】** 
$$\frac{I'}{I} = \frac{\sum_{i=1}^m I_i^{n'} \cdot \ell_{i'}}{\sum_{i=1}^m I_i^n \cdot \ell_i}$$

<117> 이것을  $R$ 로 표시하고 얼굴 표면( $\Pi$ )의 ERI라고 한다. [수학식 6]으로부터 얼굴 표면( $\Pi$ )의 모든 점들에 대해  $I' = RI$ 가 성립한다.

<118> 이와 같이, 얼굴 표정을 변형하기 위하여 한 사람의 무표정한 얼굴에서 모든 점에 대해  $I$ 를 구하고 특정한 표정에 대해  $I'$ 를 구한다. 표정이 변하더라도 같은 사람의 얼굴이기 때문에 모든 특징점은 일치한다고 할 수 있다. 따라서, 얼굴의 모든 점에 대해서 ERI 즉,  $R$ 을 구할 수 있다.

<119> 이와 같이 하여 구해진  $R$ 을 다른 사람의 무표정한 얼굴에 폴리곤 와핑(warping)과 함께 적용하면 기존의 표정 생성 방법보다는 훨씬 자연스러운 표정을 얻을 수 있다.

<120> 얼굴 합성부(210)는 실물에 근접하게 생성된 3차원 얼굴 모델로부터 얼굴 합성 과정에 의해 다양한 캐릭터를 생성하는 부분이다. 임의의 얼굴  $F_i = \{F_{i0}, F_{i1}, \dots, F_{in}\}$ 와 얼굴  $F_j = \{F_{j0}, F_{j1}, \dots, F_{jn}\}$ 는 같은 폴리곤 구조를 지니고 있으므로 임의의 특정 점  $\widehat{f_{im}} = (x_{im}, y_{im}, z_{im}, r_{im}, g_{im}, b_{im}) \in F_i$ 에 대해  $F_j$ 에 대응되는 점  $\widehat{f_{jm}}$ 이 반드시 존재한다. 따라서, 얼굴  $F_i$ 와 얼굴  $F_j$ 의 합성된 얼굴  $F'$ 은  $F' = \alpha F_i + \beta F_j (\alpha + \beta = 1)$ 로 구할 수 있다. 여기에서,  $\alpha$ 의 값이 더 크면  $F_i$ 에 더 닮은 얼굴이 합성되고  $\beta$ 의 값이 더 크면  $F_j$ 에 더 근접한 얼굴이 합성된다.

<121> 한편, 얼굴 텍스처 제어부(212)는 정면과 측면의 텍스처를 합성하거나 정면의 텍스처에서 측면과 후면의 텍스처를 생성하는 부분으로, 이 기능을 수행하기 위해서 먼저, 모델의 3차원 좌표를 이용하여 정면 및 측면의 텍스처 좌표를 구한다. 정면과 측면 각각의 텍스처 좌표를 구한 후에는 정면과 측면의 텍스처 좌표가 만나는 경계를 모델 위에서 추출하고, 그 경계를 각각의 텍스처로 투영시킨다. 각각의 경계가 텍스처로 투영되면 각각의 텍스처에 마찬가지로 경계가 생기는데, 이 경계를 기준으로 정면과 측면의 텍스처를 합성하고 블렌딩을 실시한다. 만약, 얼굴 변형부에서 얼굴 모델의 임의의 점의 위치가 변하면 얼굴 변형부(206)의 이동계수 방법과 마찬가지로 텍스처 좌표를 변경한다. 본 발명의 3차원 얼굴 모델 생성 기법에서는 속도 향상을 위해서 블랜드 방법으로 선형 보간법을 사용하였다.

<122> 이상에서 설명한 방법에 의해 생성된 3차원 얼굴 모델, 표정이 변형된 얼굴 모델, 합성된 얼굴 모델 및 텍스처 제어부에 의해 변화된 얼굴 모델을 실시간 프리뷰 제공부(214)에 의해 디스플레이되게 된다.

<123> 실시간 프리뷰 제공부(214)는 얼굴 변형부(206), 얼굴 표정 변형부(208), 얼굴 합성부(210) 및 얼굴 텍스처 제어부(212)에서 일어나는 얼굴의 변화를 실시간으로 반영하여 관찰할 수 있도록 한다. 실시간 프리뷰 제공부(214)에 의해 각 처리부에서의 작업을 실시간으로 확인할 수 있어 작업을 효율적으로 수행할 수 있게 된다.

<124> 파일 생성 및 제어부(216)에서는 3차원 얼굴 모델 생성 수단(114)에서 생성된 얼굴을 자체 파일 형식으로 뿐만 아니라 다른 파일 형식으로도 저장할 수 있게 한다.

### <125> 3. 지능형 CRM 엔진

<126> 도 9는 도 2에 도시한 지능형 CRM 엔진의 상세 구성도이다.

<127> 도시된 것과 같이, 지능형 CRM 엔진(140)은 CRM 분석 총괄 제어부(220), 제품 선호도 분석 수단(222), 사용자 거동 분석 수단(224), 패션 경향 인공지능 학습 수단(226), 인공지능 자문 데이터 생성 수단(228), 시뮬레이션 로그 분석 DB(230) 및 패션 경향 자문 DB(232)를 구비한다.

<128> 제품 선호도 분석 수단(222)은 3차원 안경 시뮬레이션 시스템(10)에 접속하여 안경을 선택하고 구입하는 사용자의 성별, 연령, 직업별, 또는 계절 등의 주변 환경별로 어떠한 디자인의 안경을 선택하는지 분석하고 분석 결과를 시뮬레이션 로그 분석 DB(230)에 저장한다. 사용자 거동 분석 수단(224)은 3차원 안경 시뮬레이션 시스템(10)에 접속하여 사용자가 안경을 선택함에 따라, 각 개인별로 안경을 선택하는 성향을 분석하고 그 결과를 시뮬레이션 로그 분석 DB(230)에 저장한다.

<129> 패션 경향 인공지능 학습 수단(226)은 제품 선호도 분석 수단(222) 및 사용자 거동 분석 수단(224)의 분석 결과와, 외부로부터 결정되어 관리자에 의해 입력된 정보 등을 통합하고 분석하여 그 결과에 따라 미래의 패션 경향을 예측하는 기능을 수행한다. 또한, 인공지능 자문 데이터 생성 수단(228)은 패션 경향 인공지능 학습 수단(226)에서 분석한 패션 경향에 따라 자문 데이터를 생성하고 패션 경향 자문 DB(232)에 저장하며, 사용자의 요구에 따라 사용자에게 적합한 디자인이나 패션 경향을 조언해줄 수 있도록 한다.

<130> 이상에서 설명한 제품 선호도 분석 수단(222), 사용자 거동 분석 수단(224), 패션 경향 인공지능 학습 수단(226) 및 인공지능 자문 데이터 생성 수단(228)은 CRM 분석 총괄 제어부(220)에 의해 제어된다.

<131> 이와 같은 지능형 CRM 엔진(140)에 의해 상품 또는 소비자 이력으로부터 미래의 트렌드를 예측할 수 있고, 예측한 모델을 정량화할 수 있을 뿐만 아니라, 이를 바탕으로 자문 데이터를 생성하기 때문에 사용자가 전문가와 직접 상담하지 않고도 패션 경향 및 자신의 스타일에 적합한 안경을 선택할 수 있게 된다.

#### <132> 4. 3차원 안경 모델링 수단 및 3차원 안경 모델링 방법

<133> 도 10은 도 2에 도시한 3차원 안경 모델링 수단의 상세 구성도로서, 도 11 내지 도 20을 참조하여 설명하면 다음과 같다.

<134> 도시된 것과 같이, 3차원 안경 모델링 수단(124)은 생성된 3차원 얼굴 모델을 사용하여 안경을 가상으로 착용하거나 안경 자체의 디자인을 가상으로 모사할 수 있도록 하

는 부분으로서, 안경 모델 피팅부(240), 얼굴모델 제어부(242), 안경모델 제어부(244), 텍스처 제어부(246), 애니메이션 처리부(248) 및 실시간 렌더링부(250)를 구비한다.

<135> 안경 모델 피팅부(240)는 3차원 얼굴 모델 생성 수단(114)에서 생성한 얼굴 모델에 안경을 피팅하기 위한 부분으로서, 그 구체적인 동작은 도 11을 참조하여 설명하기로 한다. 도 11은 본 발명에 의한 안경 시뮬레이션 방법 중 안경 피팅 과정의 상세 흐름도이다.

<136> 안경 모델 피팅부(240)는 임의의 얼굴 메쉬(mesh)와 안경 메쉬 각각의 세 점을 피팅을 위한 파라미터들과 함께 입력값으로 사용한다. 본 발명에서는 얼굴메쉬는 변형하지 않으며 각 파라미터들을 이용해 안경모델을 얼굴 메쉬에 맞도록 변형해 간다. 이를 위하여, 먼저 안경과 얼굴에서의 각 대응 파라미터들로부터 안경의 스케일과 위치를 계산한 후(S600) 실제로 입력받은 안경모델을 y축 및 z축 방향 안경 좌표로 변환(translation)하여 적당히 위치시킨 후(S602, S604), 안경 다리를 귀에 걸치도록 공간상에서 회전하는 과정을 거쳐(S606) 피팅을 완성한다. 이때, 회전은 공간상에서 이루어지지만, 본 발명에서는 컴퓨터 그래픽의 응용에 적합하도록 y축과 z축 각각에 대한 두 단계의 회전 과정을 거친다.

#### <137> 4-1. 얼굴 메쉬 파라미터 추출

<138> 얼굴 모델 제어부(242)는 사용자의 3차원 얼굴 모델로부터 얼굴 메쉬 파라미터를 추출하는 역할을 한다. 도 12를 참조하면, 얼굴 메쉬 파라미터는 깊이 참조점(A), 안경 힌지 참조점(B) 및 귀 참조점(C)을 포함한다.

<139>        여기에서 깊이 참조점(A)은 눈썹의 가장 툇 튀어나온 부분을 나타낼 꼭지점(vertex)이고, 귀 참조점(C)은 안경의 귀걸이가 걸리게 될 자리로서 귀의 얼굴에 붙은 가장 위점이다. 안경 힌지 참조점(B)은 안경을 씌워보았을 때 안경 다리가 가장 먼저 얼굴에 닿게 되는 눈의 옆 점이며, 정면에서 보았을 때 두 눈을 잇는 선상에 위치한다. 또한, 안경 다리는 안경 힌지 참조점(B)과 귀 참조점(C)을 잇는 선 상에 위치할 것이므로, 안경 다리가 파고들지 않도록 하기 위해 안경 힌지 참조점(B)과 귀 참조점(C) 사이는 가능한 가깝도록 하고, 또한 공간상에서 일직선을 유지하도록 한다. 본 발명의 얼굴 모델 제어부(242)에서 사용되는 얼굴 메쉬 파라미터는 안경 힌지 참조점(B)의 이러한 특성을 만족시키는 것이어야 한다.

<140>        이와 같은 이론을 바탕으로, 도 12에 도시한 얼굴 메쉬의 깊이 참조점(A), 안경 힌지 참조점(B) 및 귀 참조점(C)의 좌표를 각각  $A=(X_A, Y_A, Z_A)$ ,  $B=(X_B, Y_B, Z_B)$ ,  $C=(X_C, Y_C, Z_C)$ 로 정의한다.

<141>    【표 1】

	X	Y	Z
깊이 참조점(A)	$X_A$	$Y_A$	$Z_A$
안경 힌지 참조점(B)	$X_B$	$Y_B$	$Z_B$
귀 참조점(C)	$X_C$	$Y_C$	$Z_C$

<142>        4-2. 안경 메쉬 파라미터 추출

<143>        안경 모델 제어부(244)는 안경 메쉬의 파라미터를 추출하는 부분이며, 도 13은 안경모델에서의 피팅을 위한 안경 메쉬의 파라미터를 설명하기 위한 도면이다. 여기에서



안경 메쉬의 파라미터로 사용되는 세 점인 깊이 참조점(A'), 안경 힌지 참조점(B'), 귀 참조점(C')은 각각 얼굴 메쉬의 파라미터와 대응하는 점들이다. 피팅은 각 대응점들끼리 맞추어지도록 안경 메쉬에 변환을 가하는 과정으로 이루어지며, 안경 메쉬의 각 참조점은 [표 2]와 같이 정의한다.

<144> 【표 2】

	X	Y	Z
깊이 참조점(A')	$X_{A'}$	$Y_{A'}$	$Z_{A'}$
안경 힌지 참조점(B')	$X_{B'}$	$Y_{B'}$	$Z_{B'}$
귀 참조점(C')	$X_{C'}$	$Y_{C'}$	$Z_{C'}$

<145> 4-3. 얼굴 메쉬 파라미터와 안경 메쉬 파라미터의 피팅

<146> 본 발명에서는 이들 파라미터의 대응관계를 이용하여 피팅을 수행하는 방법을 제안하며, 도 14 내지 도 20을 참조하여 설명하기로 한다. 먼저 얼굴 메쉬의 안경 힌지 참조점(B)과 안경 메쉬의 안경 힌지 참조점(B')의 대응관계를 이용하여 안경의 스케일 정도와 x, y 축 방향의 위치를 정하며, 얼굴 메쉬의 깊이 참조점(A)과 안경 메쉬의 깊이 참조점(A')의 대응 관계로부터는 x축 방향의 위치를 정하고, 얼굴 메쉬의 안경 힌지 참조점(B)과 귀 참조점(C)을 잇는 선분과 안경 메쉬의 안경 힌지 참조점(B')과 귀 참조점(C')을 잇는 선분의 대응 관계를 통해 안경다리를 귀에 걸치게 하여 피팅을 마무리한다.

<147> 도 14a 및 14b와 도 15는 안경의 전체 스케일을 정하는 방법을 설명하기 위한 도면이다. 안경의 크기는 보통 렌즈의 중심이 눈의 중심에 맞도록 조정하므로 본 발명에서도 이와 같이 하기 위하여 안경의 폭을 나타내는 안경 메쉬의 안경 힌지 참조점(B')의 x

값과 얼굴의 폭을 나타내는 얼굴 메쉬의 안경 힌지 참조점(B)의 x값을 비교하여 스케일 계수(factor)를 정한다. 도 15는 스케일 계수를 결정하는 구체적인 과정을 나타낸다.

<148>  $B=(X_B, Y_B, Z_B)$ ,  $B'=(X_{B'}, Y_{B'}, Z_{B'})$ 이며, 안경을 G, 스케일이 조정된 안경을 g라 하면 [수학식 7]과 같이 나타낼 수 있다.

<149> 【수학식 7】  $g = G \times \text{스케일계수}$

<150> 안경의 크기는 안경의 폭을 기준으로 하므로 B와 B'의 x좌표에 의해 스케일 계수를 결정하면 [수학식 8]과 같다.

<151>  $X_{B'} \times \text{스케일계수} = X_B$   
 【수학식 8】  $\text{스케일계수} = X_B / X_{B'}$

<152> 이와 같은 방법으로 안경의 스케일을 조정하면 자동적으로 x축 방향으로의 위치가 맞게 되는데, 이는 얼굴 메쉬의 중심과 안경 모델의 중심이 일치하기 때문이다.

<153> 다음으로는 도 16a 및 16b에 나타난 것과 같이 y축과 z축 방향의 안경의 위치를 맞춘다. y축 방향의 위치는 B와 B'점의 y값들을 이용하며, z축 방향의 안경의 위치는 A와 A' 점의 z값을 이용한다. y축 방향으로의 이동 계수(y)는 B'의 y값에서 B의 y값을 뺀 결과이며(즉, y축 이동계수= $B_{y'} - B_y$ ), z축 방향으로의 이동 계수는 A'의 z값에서 A의 z값을 뺀 값이다(즉, z축 이동계수= $A_{z'} - A_z$ ). z축 방향으로의 이동 계수(z)를 구할 때는 안경을 눈썹보다 지정된 거리 앞에 위치시키기 위한 편차인  $\alpha$ 를 사용하는데, 이는 어느 기준 안경을 적당히 피팅시켰을 때의 거리로 미리 결정해 놓은 상수 k에 스케일 계수( $X_B / X_{B'}$ )를 곱한 값을 사용한다. 즉, 편차  $\alpha$ 는 [수학식 9]와 같다.

<154> 【수학식 9】  $\alpha = k \times (X_B / X_{B'})$

<155> 이에 따라, z축 방향으로의 이동계수(z)와 편차  $\alpha$ 를 고려하면  $A_z' = A_z$  z방향 이동 계수+ $\alpha$ 가 된다.

<156> 도 17a 및 17b는 이 과정에서의 구체적인 y축과 z축 방향으로의 이동 계수를 구하는 계산 과정을 설명하기 위한 도면이다.

<157>  $B = (X_B, Y_B, Z_B)$ 일 때, 스케일이 조정된 안경 g에서의 B'의 좌표값은 다음과 같다.

$$\text{<158> } B_{SCALED}' = \left( X_B \cdot Y_B' \cdot \frac{X_B}{X_B}, Z_B' \cdot \frac{X_B}{X_B} \right)$$

<159> 이와 같이 스케일이 조정된 안경을 y축 방향으로 움직여 B와 B' 점의 y축 값이 일치하게 하면 되므로 y축 방향의 이동 계수(Move\_y)는 결과적으로 [수학식 10]과 같다.

$$\begin{aligned} \text{<160> } \text{Move\_Y} &= B_Y - B'_{SCALED} Y \\ \therefore \text{Move\_Y} &= Y_B - Y_B' \cdot \frac{X_B}{X_B'} \end{aligned}$$

【수학식 10】

<161> 스케일된 안경을 z축 방향으로 움직일 때는 B점보다 지정된 거리만큼 앞쪽에 위치하도록 B'점의 z값을 결정한다.

$$\begin{aligned} \text{<162> } \text{Move\_Z} &= (A_z + \alpha) - A_{SCALED}' z \\ \therefore \text{Move\_Z} &= Z_A + \alpha - Z_A' \cdot \frac{X_B}{X_B'} \end{aligned}$$

【수학식 11】

<163> 이와 같은 방법으로 안경의 위치가 결정되면 다음으로는 안경의 다리 각을 잘 조정하여 귀에 잘 맞도록 처리한다. 도 18a 및 18b는 이러한 과정을 설명하기 위한 도면으로, 임의의 각을 가지는 안경 다리를 각각 y축과 x축에 대하여 회전해야 함을 나타내고 있다. 안경 다리의 회전은 공간상의 회전이므로 직접 한 번의 회전으로 해결할 수 있으

나, 본 발명에서는 일반적인 컴퓨터 그래픽의 라이브러리를 사용하기 위해 회전 계수를 각각 y축과 x축 방향으로의 회전 계수로 나누어 계산한다.

<164> 안경 다리의 각 y축과 x축에 대한 회전각( $\theta_y, \theta_x$ )은 위치가 맞추어진 안경의 B' 점과 C점을 잇는 선분을 기준으로 하고 현재의 B'와 C'를 잇는 선분을 얼마만큼 회전시켜야 하는가에 따라 회전계수가 결정된다. 도 19a와 19b는 각각 y축 및 x축에 대한 회전각을 구하는 과정을 설명하기 위한 도면이며, 수식을 간략화하기 위해 좌표 값이 아닌 벡터의 형식을 사용하였다.

<165> 먼저 19a에서는 안경 다리의 y축에 대한 회전각을 구하는 과정을 나타낸다. 회전은 3차원 공간에서 이루어지나, 여기에서는 단순히 y축에 대한 회전 정도만을 계산하는 것이 목적이므로 전체적인 상황에서 y값을 무시하여 계산 과정을 단순화하였다. 여기에서, B'와 C' 점은 처음의 B' 및 C' 값들에 각각 스케일 계수와 이동 계수를 적용한 후의 값이고, C는 귀 참조점을 의미하며, [수학식 12]로 나타낼 수 있다.

$$\begin{aligned} C &= (C_x, C_y, C_z) \\ B' &= (B'_x, B'_y, B'_z) \\ C' &= (C'_x, C'_y, C'_z) \end{aligned}$$

【수학식 12】

<167> y축에 관한 회전각을 구하는 것이므로 먼저 각 점의 y좌표를 0으로 설정하면 다음과 같다.

$$\begin{aligned} C_y0 &= (C_x, C_z) \\ B_y0' &= (B'_x, B'_z) \\ C_y0' &= (C'_x, C'_z) \end{aligned}$$

【수학식 13】

<169> 따라서,  $\overline{B_y0'C_y0'}$ 와  $\overline{B_y0'C_y0}$  사이의 각  $\theta_y$ 는 다음과 같다.

&lt;170&gt;

$$\begin{aligned} \cos \theta_y &= \frac{|\overline{B_y O' C_y O'} \cdot \overline{B_y O' C_y O}|}{|\overline{B_y O' C_y O'}| \cdot |\overline{B_y O' C_y O}|} \\ &= \frac{(C_x' - B_x') \cdot (C_x - B_x) + (C_z' - B_z') \cdot (C_z - B_z)}{\sqrt{(C_x' - B_x')^2 + (C_z' - B_z')^2} \cdot \sqrt{(C_x - B_x)^2 + (C_z - B_z)^2}} \end{aligned}$$

【수학식 14】

&lt;171&gt;

다음으로 도 19b는 안경 다리의 x축에 대한 회전각( $\theta_x$ )을 구하는 방법을 설명하기 위한 도면이다. [수학식 12]에서, x축에 관한 회전각을 구하는 것이므로 각 점의 x좌표를 0으로 하면 다음과 같다.

&lt;172&gt;

$$\begin{aligned} C_x O &= (C_y, C_z) \\ B_x O' &= (B_y', B_z') \\ C_x O' &= (C_y', C_z') \end{aligned}$$

【수학식 15】

&lt;173&gt;

그러므로,  $\overline{B_x O' C_x O'}$ 와  $\overline{B_x O' C_x O}$  사이의 각  $\theta_x$ 는 다음과 같다.

&lt;174&gt;

$$\begin{aligned} \cos \theta_x &= \frac{|\overline{B_x O' C_x O'} \cdot \overline{B_x O' C_x O}|}{|\overline{B_x O' C_x O'}| \cdot |\overline{B_x O' C_x O}|} \\ &= \frac{(C_y' - B_y') \cdot (C_y - B_y) + (C_z' - B_z') \cdot (C_z - B_z)}{\sqrt{(C_y' - B_y')^2 + (C_z' - B_z')^2} \cdot \sqrt{(C_y - B_y)^2 + (C_z - B_z)^2}} \end{aligned}$$

【수학식 16】

&lt;175&gt;

이상에서 설명한 바에 의해 안경의 스케일 계수의 결정과, 스케일 계수에 따라 y축 및 z축으로의 이동 계수를 구할 수 있으며, 이어서 안경 다리의 회전각을 구하여 3차원 얼굴 모델에 잘 맞는 안경 모델이 완성되게 된다.

&lt;176&gt;

텍스처 제어 수단(246)은 3차원 얼굴 모델 생성 수단(114)에서 생성한 얼굴 모델을 배경 화면으로 모니터에 로딩하며, 애니메이션 처리 수단(248)은 얼굴 모델 제어 수단(242)에서 추출한 파라미터를 참조하여, 안경 모델 제어 수단(244)에서 스케일된 안경을 합성하는 역할을 한다. 텍스처 제어 수단(246) 및 애니메이션 처리 수단(248)에 의해 3차원 얼굴과 안경이 합성된 상태를 도 20에 나타내었다,

- <177> 실시간 렌더링 수단(250)은 안경과 얼굴 모델을 연출해 주고, 사용자의 움직임에 따라 모델의 회전과 확대/축소 및 이동할 수 있게 한다. 또한, 사용자의 얼굴에 맞게 안경 자체를 회전시키거나 안경 다리를 움직일 수 있게 해주는 역할을 한다.
- <178> 그러면, 이상에서 설명한 3차원 안경 시뮬레이션 시스템(10)의 구성을 바탕으로 3차원 안경 시뮬레이션 방법을 도 21 내지 도 23을 참조하여 설명하기로 한다.
- <179> 도 21은 본 발명에 위한 안경 시뮬레이션 방법을 설명하기 위한 흐름도이다.
- <180> 사용자가 예를 들어, 개인용 컴퓨터(20)를 통해 3차원 안경 시뮬레이션 시스템(10)에 접속하면(S10), 사용자 정보 처리부(110)는 접속한 사용자가 적법한 사용자인지 인증하여 적법한 사용자로 판명된 경우 3차원 안경 시뮬레이션 서비스를 이용할 수 있도록 한다.
- <181> 적법한 사용자로 판명된 사용자는 개인용 컴퓨터(20)에 접속된 디지털 카메라와 같은 영상 입력 장치를 통해 자신의 얼굴 사진(예를 들어, 정면 및 측면 사진))을 3차원 안경 시뮬레이션 시스템(10)으로 전송하거나, 3차원 안경 시뮬레이션 시스템(10)의 데이터베이스(150)에 저장되어 있는 얼굴 모델 중 하나를 선택하고, 3차원 안경 시뮬레이션 시스템은 3차원 얼굴 모델 생성 수단(114)에 의해 사용자의 아바타를 생성한다(S20). 이와 같이 생성된 사용자 아바타는 데이터베이스(150)에 저장되어 추후에 다시 사용할 수 있도록 한다.
- <182> 3차원 얼굴 모델에 따른 아바타가 생성된 후에는 3차원 안경 시뮬레이션 시스템(10)의 데이터베이스(150)에 저장되어 있는 다수의 안경 모델 중 어느 하나를 선택하도록 한다(S30). 이때에는 안경의 디자인 뿐만 아니라 브랜드, 재질, 렌즈의 색깔 등도

선택할 수 있도록 하여 사용자에게 보다 폭넓은 선택의 기회를 제공하는 것이 바람직하다. 또한, 지능형 CRM 엔진(140)에 의해 패션 경향, 사용자의 개인 성향에 맞는 안경 제품에 관한 자문 정보를 제공하여 사용자의 안경 선택에 도움이 되도록 한다.

<183>        사용자가 원하는 안경을 선택하고 난 후에는 3차원 안경 모델링 수단(124)에 의해 선택한 내역을 조합하여 안경 모델을 생성하는 한편, 단계(S20)에서 생성한 사용자 아바타에 맞게 안경 피팅 과정을 수행하고, 이에 따라 스케일 조정된 안경을 3차원 얼굴 모델에 합성하며, 결과적인 화면을 모니터에 시뮬레이션 하여 준다(S40).

<184>        다음에, 사용자가 해당 안경을 구매하고자 하는 경우 사용자 인증 및 결제 과정을 통하여 해당 안경이 사용자에게 배달될 수 있도록 한다(S50). 여기에서, 3차원 안경 시뮬레이션 시스템(10)이 안경 제조자(40)와 독립적으로 운영되는 경우에는 3차원 안경 시뮬레이션 시스템(10)은 해당 안경 정보를 안경 제조자(40)에게 전송하여 안경이 제조될 수 있도록 하며, 3차원 안경 시뮬레이션 시스템(10)이 안경 제조자(40)에 의해 운영되는 경우에는 별도의 데이터 전송과정 없이 자체적으로 안경을 제조한다.

<185>        이와 같은 3차원 안경 시뮬레이션 서비스는 오프라인 사용자에게도 제공할 수 있다. 이 경우 사용자는 3차원 안경 시뮬레이션 프로그램이 이식된 키오스크(Kiosk) 또는 태블릿-PC(Tablet-PC)와 같은 장치를 사용하여 아바타 생성 및 안경 선택과정을 수행하며, 사용자가 선택한 안경 모델 정보는 키오스크(Kiosk) 또는 태블릿-PC(Tablet-PC)와 같은 장치로부터 온라인으로 3차원 안경 시뮬레이션 시스템(10)으로 전송되어, 사용자가 선택한 안경이 제조될 수 있도록 한다.

- <186> 도 22는 본 발명에 의한 안경 시뮬레이션 방법 중 사용자 아바타 처리 과정의 상세 흐름도로서, 도 21의 단계(S20)에서 3차원 얼굴 모델을 생성하기 위한 준비 과정을 구체적으로 도시한 것이다.
- <187> 사용자가 3차원 안경 시뮬레이션 시스템(10)에 접속하면 사용자 정보 처리부(110)는 해당 사용자가 전에 3차원 안경 시뮬레이션 서비스를 사용한 경험이 있는 사용자인지 확인한다(S202). 확인 결과 사용 경험이 있는 사용자인 경우에는 로그인 과정을 수행하도록 한 후(S204), 사용자의 얼굴 모델이 저장되어 있는지 확인한다(S206).
- <188> 사용자의 얼굴 모델이 저장되어 있는 경우에는 저장되어 있는 모델을 선택할 것인지 다른 모델로 변경할 것인지 확인하여(S208), 저장되어 있는 모델을 선택하고자 하는 경우에는 해당 모델을 선택하도록 하고(S210), 선택한 모델이 사용자의 실제 얼굴로부터 생성한 모델인지 시스템에 초기값으로 설정되어 있는 모델인지 확인한다(S212). 선택한 모델이 사용자의 실제 얼굴로부터 생성한 모델인 경우 해당 모델을 화면에 로딩한다(S214).
- <189> 만약, 사용자의 얼굴 모델이 저장되어 있는지 확인하는 단계(S206)에서, 사용자의 얼굴 모델이 저장되어 있지 않은 경우에는 새로운 모델을 생성할 것인지 확인한다(S220). 사용자가 새로운 모델을 생성하고자 하지 않은 경우에는 초기값으로 설정되어 있는 모델을 모니터에 로딩하고(S230), 사용자가 새로운 모델을 생성하고자 하는 경우에는 모델 생성을 위한 프로그램이 개인용 컴퓨터(20)에 설치되어 있는지 확인하여(S222), 모델 생성 프로그램이 설치되어 있지 않은 경우에는 해당 프로그램을 개인용 컴퓨터(20)로 다운로드하여 주어 설치하도록 한 후(S224), 자신의 얼굴 사진으로부터 3차원 얼굴



모델로부터 아바타를 생성하도록 한다(S226). 이후, 생성된 아바타를 사용자 정보와 함께 등록하고(S228) 단계(S210)로 진행한다.

<190> 한편, 사용자의 얼굴 모델이 저장되어 있어서, 저장되어 있는 모델을 선택할 것인지 다른 모델로 변경할 것인지 확인하는 단계에서(S208), 사용자가 모델을 변경하고자 하는 경우에는 단계(S222)로 진행하여 그 이후의 단계를 수행한다.

<191> 또한, 사용자가 선택한 모델이 사용자의 실제 얼굴로부터 생성한 모델인지 시스템에 초기값으로 설정되어 있는 모델인지 확인하는 단계에서(S212), 해당 모델이 초기값으로 설정되어 있는 모델인 경우 해당 모델을 모니터에 로딩한다(S230).

<192> 단계(S202)에서 3차원 안경 시뮬레이션 시스템(10)에 접속한 사용자가 사용 경험이 없는 사용자인 경우에는 회원 등록 절차를 통해 로그인하도록 한 후(S216), 초기값으로 설정된 모델을 사용할 것인지 확인한다(S218). 확인 결과 초기값으로 설정된 모델을 사용하고자 하는 경우에는 해당 모델을 모니터에 로딩하며(S230), 초기값으로 설정된 모델을 사용하지 않을 경우에는 새로운 모델을 생성할 것인지 확인하는 단계(S220)로 진행하여, 이후의 과정을 수행한다.

<193> 도 23은 본 발명에 의한 안경 시뮬레이션 방법 중 안경 시뮬레이션 과정의 상세 흐름도로서, 도 21의 단계(S30) 및 단계(S40)를 구체적으로 도시한 것이다.

<194> 도 21의 아바타 생성 단계(S20)에서 아바타를 생성한 사용자는 3차원 안경 시뮬레이션 시스템(10)에 저장되어 있는 안경 제품 정보를 참조하여 자신이 원하는 안경을 선택한다. 이를 위하여, 먼저 안경 검색 및 렌즈 검색 과정을 수행하는데(S402, S404), 이때에는 안경과 렌즈의 브랜드, 스타일, 기능, 색상 등을 사용자의 취향에 따라 선택할

수 있다. 이때에는 지능형 CRM 엔진(140)에 의해 현재와 미래의 패션 트렌드에 대해서 조언을 얻을 수 있고, 사용자의 개인적 특성(성별, 나이, 직업 등)에 따라 어떠한 디자인의 안경이 어울리는지에 대해서도 조언을 얻을 수 있다.

<195> 이와 같이 하여 안경 및 렌즈를 선택하고 난 후에는 선택한 안경을 아바타에 매핑시키는 과정을 수행하기 위하여 사용자의 아바타가 3차원 시뮬레이션 시스템에 등록되어 있는지 확인한다(S406). 확인 결과 사용자의 아바타가 등록되어 있지 않은 경우에는 도 22에서 설명한 사용자 아바타 처리 과정(S20, S202~S230)을 수행하여 사용자만의 아바타가 생성될 수 있도록 한다.

<196> 한편, 사용자의 아바타가 등록되어 있는 경우에는 저장된 아바타를 모니터의 배경 이미지로 호출한다(S408). 이후, 단계(S402, S404)에서 선택한 안경 및 렌즈 모델을 모니터 상에 로딩하며(S410), 배경 이미지로 로딩된 사용자 아바타에 안경 모델을 씌우고 다양한 각도에서 보여준다(S412). 안경을 아바타에 씌울 때에는 상기 도 11 및 도 20에서 설명한 안경 피팅 과정을 선행하여야 한다.

<197> 이와 같이, 본 발명이 속하는 기술분야의 당업자는 본 발명이 그 기술적 사상이나 필수적 특징을 변경하지 않고서 다른 구체적인 형태로 실시될 수 있다는 것을 이해할 수 있을 것이다. 그러므로 이상에서 기술한 실시예들은 모든 면에서 예시적인 것이며 한정적인 것이 아닌 것으로서 이해해야만 한다. 본 발명의 범위는 상기 상세한 설명보다는 후술하는 특허청구범위에 의하여 나타내어지며, 특허청구범위의 의미 및 범위 그리고 그 등가개념으로부터 도출되는 모든 변경 또는 변형된 형태가 본 발명의 범위에 포함되는 것으로 해석되어야 한다.

**【발명의 효과】**

<198> 상술한 바와 같이, 본 발명에 의하면 사용자의 얼굴 모델을 거의 현실에 가깝게 3차원으로 생성하고, 생성된 3차원 얼굴 모델에 사용자에 의해 선택된 안경 모델을 매핑시키므로써 온라인 상에서 안경의 선택과 구매를 정확히 할 수 있게 된다. 또한, 안경 선택시 지능형 CRM 엔진에 의해 패션 경향이나 개인적 특성에 따른 조언을 얻을 수 있어 자신에게 보다 잘 어울리는 맞춤 안경을 선택할 수 있다.

**【특허청구범위】****【청구항 1】**

통신망에 의해 개인용 컴퓨터와 접속되며, 사용자 정보, 안경 제품 정보, 3차원 모델 정보 및 지식 정보를 저장하는 데이터베이스를 구비하여, 사용자의 얼굴을 3차원 얼굴 모델로 생성하고, 사용자가 안경을 선택함에 따라 상기 3차원 얼굴 모델과 상기 선택한 안경을 피팅하고 시뮬레이션 하기 위한 시스템으로서,

3 차원 안경 시뮬레이션 서비스를 이용하고자 하는 사용자에게 대하여 사용자 인증을 수행하고, 상기 사용자의 3차원 얼굴 모델을 생성하기 위한 사용자 정보 처리부;

상기 사용자가 상기 데이터베이스에 저장된 다양한 안경 중에서 원하는 안경을 선택함에 따라, 상기 선택한 안경 모델에 대하여 3차원 안경 모델을 생성하며, 생성된 3차원 안경 모델과 상기 사용자 정보 처리부에서 생성한 얼굴 모델을 합성하여 사용자가 안경을 가상으로 착용한 결과를 그래픽으로 제공하기 위한 그래픽 시뮬레이션부; 및

패션 전문가의 자문 데이터, 상품 또는 소비자 구매 이력을 기초로 신경망 학습 및 자문 데이터를 생성하고 이에 따라 미래의 패션 트렌드를 예측하며, 상기 그래픽 시뮬레이션부에서 상기 사용자가 상품을 선택할 때 자문 데이터를 제공하기 위한 지능형 CRM 엔진;

을 구비하는 3차원 안경 시뮬레이션 시스템.

**【청구항 2】**

제1 항에 있어서,

상기 사용자 정보 처리부는 상기 데이터베이스를 구비하여 상기 3차원 안경 시물레이션 시스템에 접속하여 서비스를 이용하고자 하는 사용자가 적절한 사용자인지 판단하고, 서비스 이용 후 변경된 정보에 따라 상기 데이터베이스를 갱신하기 위한 사용자 관리 수단; 및

상기 사용자의 얼굴 정보에 따라 3차원 얼굴 모델을 생성하기 위한 3차원 얼굴 모델 생성 수단을 구비하는 3차원 안경 시물레이션 시스템.

### 【청구항 3】

제2 항에 있어서,

상기 3차원 얼굴 모델 생성 수단은 상기 사용자의 개인용 컴퓨터에 연결된 촬영 수단에 의해 입력받아 상기 사용자의 얼굴 정보를 생성하거나, 사용자로부터 자신의 정면 및 이와 직교하는 측면 사진을 이미지 파일로 입력받아 생성하거나, 상기 3차원 영상 시물레이션 시스템의 데이터베이스에 저장되어 있는 얼굴 정보를 사용자에게 의해 조작하도록 하여 상기 사용자의 얼굴 정보를 생성하는 3차원 안경 시물레이션 시스템.

### 【청구항 4】

제2 항에 있어서,

상기 3차원 얼굴 모델 생성 수단은 상기 사용자로부터 입력된 2장의 얼굴 영상정보로부터 3차원 얼굴 모델을 생성하는 수단으로서,

상기 2장의 영상정보를 디스플레이하여 사용자가 영상정보의 윤곽선 및 특징점을 입력함에 따라 기본 3차원 모델을 생성하고, 상기 영상정보 상의 제어점을 추출하기 위한 얼굴 기본점 추출부; 및

상기 추출된 제어점을 상기 영상정보의 해당 위치로 이동시킴에 따라 상기 제어점의 이동량에 의해 상기 기본 3차원 모델을 변형하기 위한 얼굴 변형부를 구비하는 3차원 안경 시뮬레이션 시스템.

**【청구항 5】**

제4 항에 있어서,

상기 기본점은 상기 영상정보의 외곽선 상의 점 및 영상정보의 눈, 코, 입, 귀 상의 점을 포함하는 특징점으로 구성되는 3차원 안경 시뮬레이션 시스템.

**【청구항 6】**

제4 항에 있어서,

상기 얼굴 기본점 추출부는 상기 사용자로부터 입력된 상기 영상정보의 외곽선 상의 점에 의해 상기 영상정보의 윤곽선을 추출하기 위한 윤곽선 추출 수단; 및

상기 사용자로부터 입력된 상기 영상정보의 눈, 코, 입, 귀의 위치를 포함하는 특징점에 의해 상기 영상정보의 특정 부위를 추출하는 특징점 추출 수단;

을 구비하는 3차원 안경 시뮬레이션 시스템.

**【청구항 7】**

제4 항에 있어서,

상기 3차원 얼굴 모델 생성 수단은 상기 얼굴 변형부로부터 생성된 3차원 얼굴 모델 및 상기 사용자로부터 입력된 제3의 영상정보를 이용하여 상기 3차원 얼굴 모델을 변

형 및 가공하여 표정을 생성하기 위한 얼굴 표정 변형부를 더 구비하는 3차원 안경 시물레이션 시스템.

**【청구항 8】**

제4 항에 있어서,

상기 3차원 얼굴 모델 생성 수단은 상기 얼굴 변형부로부터 생성된 3차원 얼굴 모델과 타 얼굴 모델을 합성하여 캐릭터를 생성하기 위한 얼굴 합성부를 더 구비하는 3차원 안경 시물레이션 시스템.

**【청구항 9】**

제4 항에 있어서,

상기 3차원 얼굴 모델 생성 수단은 상기 정면 사진과 측면 사진을 합성하거나, 상기 정면 사진의 텍스처로부터 측면 및 후면의 텍스처를 생성하기 위한 얼굴 텍스처 제어부를 더 구비하는 3차원 안경 시물레이션 시스템.

**【청구항 10】**

제4 항에 있어서,

상기 3차원 얼굴 모델 생성 수단은 상기 3차원 얼굴 모델의 변형 과정을 실시간으로 디스플레이하기 위한 실시간 프리뷰 제공부를 더 구비하는 3차원 안경 시물레이션 시스템

**【청구항 11】**

제4 항에 있어서,

상기 3차원 얼굴 모델 생성 수단은 상기 생성된 3차원 얼굴 모델을 다양한 이미지 파일 형식으로 변환하고 저장하기 위한 파일 생성 및 제어부를 더 구비하는 3차원 안경 시뮬레이션 시스템.

#### 【청구항 12】

제1 항에 있어서,

상기 그래픽 시뮬레이션부는 상기 사용자가 데이터베이스를 참조하여 안경을 다양한 형태로 모사하도록 하고 그 결과를 상기 데이터베이스에 저장하기 위한 3차원 안경 모델링 수단;

상기 사용자가 선택한 안경의 색상, 또는 무늬를 변경할 수 있도록 하기 위한 텍스처 생성 수단; 및

상기 사용자 정보 처리부에서 생성된 사용자의 3차원 얼굴 모델에, 상기 사용자가 선택한 안경을 착용시켜 디스플레이하기 위한 시뮬레이션 수단을 구비하는 3차원 안경 시뮬레이션 시스템.

#### 【청구항 13】

제12 항에 있어서,

상기 3차원 안경 모델링 수단은 상기 사용자 정보 처리부에서 생성한 3차원 안경 모델에 상기 사용자가 선택한 안경을 합성하기 위한 안경 모델 피팅부;

사용자의 3차원 얼굴 모델로부터 깊이 참조점, 안경 힌지 참조점 및 귀 참조점을 포함하는 얼굴 메쉬 파라미터를 추출하기 위한 얼굴 모델 제어부;



사용자가 선택한 안경 모델로부터 깊이 참조점, 안경 힌지 참조점 및 귀 참조점을 포함하는 안경 메쉬 파라미터를 추출하기 위한 안경 모델 제어부;

상기 사용자 정보 처리부에서 생성한 얼굴 모델을 배경 화면으로 모니터에 로딩하기 위한 텍스처 제어부;

상기 얼굴 모델 제어부에서 추출한 얼굴 메쉬 파라미터를 참조하여, 상기 안경 모델 제어부에서 스케일된 안경을 합성하기 위한 애니메이션 처리부; 및

상기 안경과 얼굴 모델을 다양한 각도에서 디스플레이하고, 사용자의 움직임에 따라 모델의 회전, 확대/축소 및 이동하도록 하기 위한 실시간 렌더링부를 구비하는 3차원 안경 시뮬레이션 시스템.

#### 【청구항 14】

제12 항에 있어서,

상기 그래픽 시뮬레이션부는 사용자가 데이터베이스를 참조하여 안경의 디자인, 색상 및 재질을 선택하여 모사한 결과를 사용자별 맞춤 안경 데이터를 상기 데이터베이스에 저장하는 기능을 더 포함하는 3차원 안경 시뮬레이션 시스템.

#### 【청구항 15】

제12 항에 있어서,

상기 그래픽 시뮬레이션부는 사용자가 이름 또는 캐릭터를 안경에 새기거나 부착하도록 하여 생성한 사용자별 맞춤 안경 데이터를 상기 데이터베이스에 저장하는 기능을 더 포함하는 3차원 안경 시뮬레이션 시스템.

## 【청구항 16】

제1 항에 있어서,

상기 3차원 안경 시뮬레이션 시스템은 상기 사용자가 3차원 얼굴 모델링 및 선택한 안경 모델링 과정을 수행한 후 원하는 안경을 선택하고 구매하고자 함에 따라 결제 과정을 처리하기 위한 상거래 처리부를 더 구비하는 3차원 안경 시뮬레이션 시스템.

## 【청구항 17】

제16 항에 있어서,

상기 상거래 처리부는 사용자의 구매 내역에 따라 데이터베이스를 관리하기 위한 구매 관리 수단;

상기 구매 관리 수단에서 생성한 정보에 따라 상품의 결제를 수행하고 입금 상태를 확인하며, 상품 배송 업체로 해당 상품을 배송 의뢰하기 위한 배송 관리 수단; 및

결제 및 배송 처리 완료 후 안경의 재고 내역을 관리하기 위한 재고 관리 수단;

을 구비하는 3차원 안경 시뮬레이션 시스템.

## 【청구항 18】

제1 항에 있어서,

상기 지능형 CRM 엔진은 3차원 안경 시뮬레이션 서비스를 이용하는 사용자의 개인적, 주변적 특성별로 선택한 안경 정보를 분석하고 분석 결과를 지식 데이터베이스에 저장하기 위한 제품 선호도 분석 수단;

상기 3차원 안경 시뮬레이션 서비스를 이용하는 각 사용자별로 안경을 선택하는 성향을 분석하고 그 결과를 데이터베이스에 저장하기 위한 사용자 거동 분석 수단;

상기 제품 선호도 분석 수단 및 상기 사용자 거동 분석 수단의 분석 결과와, 패션 전문가에 의해 결정된 패션 경향 정보를 통합하고 분석하여 그 결과에 따라 미래의 패션 경향을 예측하기 위한 패션 경향 인공지능 학습 수단; 및

상기 패션 경향 인공지능 학습 수단에서 분석한 패션 경향에 따라 자문 데이터를 생성하고 데이터베이스에 저장하며, 사용자의 요구에 따라 사용자에게 적합한 안경 디자인 정보, 패션 경향을 조언하기 위한 인공지능 자문 데이터 생성 수단;을 구비하는 3차원 안경 시뮬레이션 시스템.

#### 【청구항 19】

제18 항에 있어서,

상기 지식 데이터베이스는 로그 분석 데이터베이스 및 패션 경향 자문 데이터베이스를 구비하는 3차원 안경 시뮬레이션 시스템.

#### 【청구항 20】

통신망에 의해 개인용 컴퓨터와 접속되며, 사용자 정보, 안경 제품 정보, 3차원 모델 정보 및 지식 정보를 저장하는 데이터베이스를 구비하여, 사용자의 얼굴을 3차원 얼굴 모델로 생성하고, 사용자가 안경을 선택함에 따라 상기 3차원 얼굴 모델과 상기 선택한 안경을 피팅하고 시뮬레이션 하기 위한 3차원 안경 시뮬레이션 시스템에서의 안경 시뮬레이션 방법으로서,

상기 사용자가 자신의 얼굴 정보를 상기 3차원 안경 시뮬레이션 시스템으로 전송하거나, 상기 3차원 안경 시뮬레이션 시스템의 상기 데이터베이스에 저장되어 있는 얼굴 모델 중 하나를 선택함에 따라, 상기 사용자의 3차원 얼굴 모델을 생성하는 단계;

상기 3차원 안경 시뮬레이션 시스템의 데이터베이스에 저장되어 있는 다수의 안경 모델 중 어느 하나를 선택하도록 하고, 사용자가 선택한 내역에 따라 안경 모델을 생성하는 단계; 및

상기 사용자의 3차원 얼굴 모델에 맞게 상기 안경을 피팅하고, 이에 따라 조정된 안경을 3차원 얼굴 모델에 합성하며, 합성된 화면을 다양한 각도에서 모니터에 시뮬레이션 하는 단계;

를 포함하는 3차원 안경 시뮬레이션 방법.

#### 【청구항 21】

제20 항에 있어서,

상기 사용자의 3차원 얼굴 모델을 생성하는 단계는 상기 사용자로부터 2개의 영상 정보를 입력받아 디스플레이하는 단계;

상기 사용자가 디스플레이된 영상정보의 기본점을 선택함에 따라 상기 영상정보의 윤곽선 및 특징점을 추출하고 상기 영상정보 상의 제어점을 추출하여 표시하는 단계; 및

상기 사용자가 상기 추출된 제어점을 상기 영상정보의 해당 위치로 이동시킴에 따라 상기 제어점의 움직임을 이용하여 얼굴 모델을 변형하여 3차원 얼굴 모델을 생성하는 단계;

를 포함하는 3차원 안경 시뮬레이션 방법.

#### 【청구항 22】

제21 항에 있어서,

상기 윤곽선 및 특징점을 추출하는 단계에서, 상기 윤곽선 추출 단계는 상기 사용자가 상기 영상정보의 윤곽선 상의 점 및 특징점을 포함하는 기본점을 입력함에 따라 기본 스네이크를 생성하는 단계;

상기 기본 스네이크의 각 점에 대해 수직 방향으로 상기 스네이크가 움직일 지점의 이웃을 설정하는 단계; 및

상기 스네이크의 각 점이 상기 영상정보의 얼굴색이 존재하는 방향으로 이동하도록 상기 스네이크를 이동시키는 단계;

를 포함하는 3차원 안경 시뮬레이션 방법.

#### 【청구항 23】

제21 항에 있어서,

상기 윤곽선 및 특징점을 추출하는 단계에서, 상기 특징점 추출 단계는 표준 3차원 모델의 특징 부위에 해당하는 영상정보를 저장하여 두고, 상기 사용자에 의해 입력되는 영상정보의 특징 부위와의 유사도를 비교하여 추출하는 3차원 안경 시뮬레이션 방법.

#### 【청구항 24】

제21 항에 있어서,

상기 얼굴 모델을 변형하는 단계는 상기 추출된 제어점의 초기 위치에 대해 집슨 좌표를 생성하는 단계;

상기 추출된 제어점을 상기 영상정보의 해당 위치로 이동시킴에 따라 상기 각 제어점의 이동량을 추출하는 단계;

상기 제어점의 초기 위치와 이동량의 합에 의해 상기 제어점의 새로운 위치를 추출하는 단계;

를 포함하는 3차원 안경 시뮬레이션 방법.

**【청구항 25】**

제21 항에 있어서,

상기 얼굴 모델을 변형하는 단계는 제어점의 이동량에 따라 이동계수를 추출하는 단계; 및

상기 제어점과 이동성이 유사한 제어점에 대해 상기 이동계수의 곱에 의해 상기 이동성이 유사한 제어점의 새로운 위치를 계산하는 단계;

를 포함하는 3차원 안경 시뮬레이션 방법.

**【청구항 26】**

제21 항에 있어서,

상기 3차원 얼굴 모델을 생성하는 단계 이후, 상기 생성된 3차원 얼굴 모델 및 상기 사용자로부터 입력된 제3의 영상정보를 이용하여 상기 3차원 얼굴 모델을 변형 및 가공하여 새로운 표정을 생성하는 얼굴 표정 변형 단계를 더 포함하는 3차원 안경 시뮬레이션 방법.

**【청구항 27】**

제26 항에 있어서,

상기 얼굴 표정 변형 단계는 상기 3차원 얼굴 모델 표면의 모든 점에서 제1 빛의 세기를 추출하는 단계;

상기 제3의 영상정보로부터 제2 빛의 세기를 추출하는 단계;

상기 제2 빛의 세기에 대한 상기 제1 빛의 세기의 비율에 의해 ERI(Expression Ratio Intensity)를 계산하는 단계; 및

상기 ERI를 상기 3차원 영상정보에 폴리곤 와핑하는 단계;

를 포함하는 3차원 안경 시뮬레이션 방법.

#### 【청구항 28】

제21 항에 있어서,

상기 3차원 얼굴 모델을 생성하는 단계 이후, 상기 정면 및 측면 영상정보를 합성하거나, 정면 영상정보의 텍스처로부터 측면과 후면의 텍스처를 생성하기 위한 얼굴 텍스처 생성 단계를 더 포함하는 3차원 안경 시뮬레이션 방법.

#### 【청구항 29】

제28 항에 있어서,

상기 텍스처 생성 단계는 상기 3차원 얼굴 모델의 3차원 좌표를 생성하고, 상기 3차원 좌표에 의해 정면 및 측면의 텍스처 좌표를 생성하는 단계;

상기 정면과 측면의 각 텍스처 좌표가 만나게 되는 경계를 추출하고, 상기 경계를 각각 정면 및 측면의 텍스처로 투영시켜 정면 및 측면의 경계 텍스처를 생성하는 단계; 및

상기 정면 및 측면의 경계 텍스처를 상기 경계를 기준으로 합성하고 블렌딩하는 단계;

를 포함하는 3차원 안경 시뮬레이션 방법.

**【청구항 30】**

제20 항에 있어서,

상기 3차원 얼굴 모델을 생성하는 단계를 수행하기 전 상기 사용자가 상기 3차원 안경 시뮬레이션 시스템에 접속함에 따라 상기 사용자의 얼굴 모델이 저장되어 있는지 확인하는 제1 단계;

상기 사용자의 얼굴 모델이 저장되어 있는 경우, 저장되어 있는 모델을 선택할 것인지 다른 모델로 변경할 것인지 확인하는 제2 단계;

상기 사용자가 저장되어 있는 모델을 선택하고자 하는 경우에는 해당 모델을 선택하도록 한 후, 선택한 모델이 사용자의 실제 얼굴로부터 생성된 모델인지 시스템의 초기 값으로 설정되어 있는 모델인지 확인하는 제3 단계; 및

상기 사용자가 선택한 모델이 사용자의 실제 얼굴로부터 생성한 모델인 경우 해당 모델을 화면에 로딩하는 제4 단계;

를 포함하는 3차원 안경 시뮬레이션 방법.

**【청구항 31】**

제30 항에 있어서,



상기 제1 단계에서 상기 사용자의 얼굴 모델이 저장되어 있지 않은 경우에는 새로운 모델을 생성할 것인지 확인하는 제5 단계;

상기 사용자가 새로운 모델을 생성하고자 하지 않은 경우에는 초기값으로 설정되어 있는 모델을 모니터에 로딩하는 제6 단계;

상기 사용자가 새로운 모델을 생성하고자 하는 경우에는 모델 생성을 위한 프로그램이 개인용 컴퓨터에 설치되어 있는지 확인하여, 모델 생성 프로그램이 설치되어 있지 않은 경우에는 해당 프로그램이 개인용 컴퓨터에 설치되도록 하여 상기 사용자가 자신의 얼굴 사진으로부터 3차원 얼굴 모델로부터 아바타를 생성하도록 하는 제7 단계; 및

상기 생성된 아바타를 사용자 정보와 함께 등록하고 상기 제3 단계의 모델 선택 단계로 진행하는 제8 단계;

를 더 포함하는 3차원 안경 시뮬레이션 방법.

#### 【청구항 32】

제30 항에 있어서,

상기 제2 단계에서 상기 사용자가 모델을 변경하고자 하는 경우에는 상기 제7 단계로 진행하여 이후의 과정을 수행하도록 하는 3차원 안경 시뮬레이션 방법.

#### 【청구항 33】

제30 항에 있어서,

상기 사용자가 선택한 모델이 사용자의 실제 얼굴로부터 생성한 모델인지 시스템에 초기값으로 설정되어 있는 모델인지 확인하는 제3 단계에서, 상기 모델이 초기값으로

설정되어 있는 모델인 경우 해당 모델을 모니터에 로딩하는 단계를 더 포함하는 3차원 안경 시뮬레이션 방법.

**【청구항 34】**

제30 항에 있어서,

상기 제1 단계를 수행하기 전 상기 사용자가 상기 3차원 안경 시뮬레이션 서비스를 이전에 이용한 경험이 있는지 확인하여, 상기 사용자가 이용 경험이 없는 사용자인 경우에는

상기 사용자에게 로그인 과정을 수행하도록 한 후 초기값으로 설정된 모델을 사용할 것인지 확인하는 단계;

상기 확인 결과 초기값으로 설정된 모델을 사용하고자 하는 경우에는 해당 모델을 모니터에 로딩하는 단계;

상기 확인 결과 초기값으로 설정된 모델을 사용하지 않을 경우에는 새로운 모델을 생성할 것인지 확인하는 상기 제7 단계로 진행하는 3차원 안경 시뮬레이션 방법.

**【청구항 35】**

제20 항에 있어서,

상기 안경 모델을 선택하는 단계는 상기 사용자에게 안경 및 렌즈의 디자인, 브랜드, 재질, 색깔을 선택하도록 하는 과정을 더 포함하는 3차원 안경 시뮬레이션 방법.

**【청구항 36】**

제20 항에 있어서,

상기 안경 모델을 선택하는 단계는, 패션 전문가의 자문 데이터, 상품 또는 소비자 구매 이력을 기초로 신경망 학습 및 자문 데이터를 생성하고 이에 따라 미래의 패션 트렌드를 예측하며, 상기 그래픽 시뮬레이션부에서 상기 사용자가 상품을 선택할 때 자문 데이터를 제공하기 위한 지능형 CRM 엔진에 의해 상기 사용자에게 자문 데이터를 제공하는 과정을 더 포함하는 3차원 안경 시뮬레이션 방법.

#### 【청구항 37】

제20 항에 있어서,

상기 안경을 피팅하는 단계는 얼굴 메쉬의 깊이 참조점, 안경 힌지 참조점 및 귀 참조점과, 안경 메쉬의 깊이 참조점, 안경 힌지 참조점 및 귀 참조점을 입력으로 하여 x 방향에서 안경의 스케일을 조정하는 단계;

상기 x방향에서 조정된 안경의 스케일에 따라 y축 및 z축 방향에서 안경의 좌표 및 위치를 변환하는 단계; 및

상기 안경의 다리의 각도를 변환하는 단계;

를 포함하는 3차원 안경 시뮬레이션 방법.

#### 【청구항 38】

제37 항에 있어서,

상기 x방향에서 안경의 스케일은 안경(G), 스케일 조정된 안경(g)에 대하여  $g = G \times$  스케일계수이며, 얼굴 메쉬의 안경 힌지 참조점(B)과 안경 메쉬의 안경 힌지 참조점(B')의 각 x좌표  $X_B$ ,  $X_{B'}$ 에 대하여 스케일 계수= $X_B/X_{B'}$ 로 조정되는 것을 특징으로 하는 3차원 안경 시뮬레이션 방법.

## 【청구항 39】

제37 항에 있어서,

상기 y축 및 z축 방향에서 안경의 좌표 및 위치를 변환하는 단계에서 y축의 이동 계수는 얼굴 메쉬의 안경 힌지 참조점과 안경 메쉬의 안경 힌지 참조점과의 차로 나타낼 수 있으며, 얼굴 메쉬의 안경 힌지 참조점  $B=(X_B, Y_B, Z_B)$ 는, 스케일이 조정된 안경 g에서의 B'의 좌표값은 x방향으로의 스케일 계수가  $X_B/X_B'$ 일 때

$B_{SCALED}' = (X_B, Y_B' \cdot \frac{X_B}{X_B'}, Z_B' \cdot \frac{X_B}{X_B'})$ 이며, 이동계수(Move\_Y)는

$$\begin{aligned} Move\_Y &= B_Y - B_{SCALED}'_Y \\ \therefore Move\_Y &= Y_B - Y_B' \cdot \frac{X_B}{X_B'} \end{aligned}$$

인 것을 특징으로 하는 3차원 안경 시뮬레이션 방법.

## 【청구항 40】

제37 항에 있어서,

상기 y축 및 z축 방향에서 안경의 좌표 및 위치를 변환하는 단계에서 z축의 이동 계수는 얼굴 메쉬의 깊이 참조점과 안경 메쉬의 깊이 참조점과의 차로 나타낼 수 있으며,  $A=(X_A, Y_A, Z_A)$ 는, 스케일이 조정된 안경 g에서의 B'의 좌표값은 x방향으로의 스케일 계수가  $X_B/X_B'$ 일 때  $A_{SCALED}' = (X_A, Y_A' \cdot \frac{X_B}{X_B'}, Z_A' \cdot \frac{X_B}{X_B'})$ 이며, 안경을 눈썹보다 지정된 거리 앞에 위치시키기 위한 편차  $\alpha = k \times (X_B/X_B')$ 라 할 때, 이동계수(Move\_Z)는

$$\begin{aligned} Move\_Z &= (Z_A + \alpha) - A_{SCALED}'_Z \\ \therefore Move\_Z &= Z_A + \alpha - Z_A' \cdot \frac{X_B}{X_B'} \end{aligned}$$

인 것을 특징으로 하는 3차원 안경 시뮬레이션 방법.

## 【청구항 41】

제37 항에 있어서,

상기 안경의 다리 각도를 변환하는 단계에서 y축에 대한 회전각  $\theta_y$ 는 상기 스케일 계수 및 이동 계수를 적용한 후 안경 메쉬의 안경 힌지 참조점(B') 및 귀 참조점(C'), 얼굴 메쉬의 귀 참조점(C)에 대하여  $C = (C_x, C_y, C_z)$ ,  $B' = (B_x', B_y', B_z')$ ,  $C' = (C_x', C_y', C_z')$ 에서, 각 점의 y좌표를 0으로 설정하면  $C_{y0} = (C_x, C_z)$ ,  $B_{y0}' = (B_x', B_z')$ ,  $C_{y0}' = (C_x', C_z')$ 가 되며, 회전각  $\theta_y$ 는

$$\cos \theta_y = \frac{\overline{B_{y0}'C_{y0}'} \cdot \overline{B_{y0}'C_{y0}}}{|\overline{B_{y0}'C_{y0}'}| \cdot |\overline{B_{y0}'C_{y0}}|}$$

$$= \frac{(C_x' - B_x') \cdot (C_x - B_x) + (C_z' - B_z') \cdot (C_z - B_z)}{\sqrt{(C_x' - B_x')^2 + (C_z' - B_z')^2} \cdot \sqrt{(C_x - B_x)^2 + (C_z - B_z)^2}}$$

인 것을 특징으로 하는 3차원 안경 시뮬레이션 방법.

## 【청구항 42】

제37 항에 있어서,

상기 안경의 다리 각도를 변환하는 단계에서 y축에 대한 회전각  $\theta_x$ 는 상기 스케일 계수 및 이동 계수를 적용한 후 안경 메쉬의 안경 힌지 참조점(B') 및 귀 참조점(C'), 얼굴 메쉬의 귀 참조점(C)에 대하여  $C = (C_x, C_y, C_z)$ ,  $B' = (B_x', B_y', B_z')$ ,  $C' = (C_x', C_y', C_z')$ 에서, 각 점의 x좌표를 0으로 설정하면  $C_{x0} = (C_y, C_z)$ ,  $B_{x0}' = (B_y', B_z')$ ,  $C_{x0}' = (C_y', C_z')$ 가 되며, 회전각  $\theta_x$ 는

$$\cos \theta_x = \frac{\overline{B_{x0}'C_{x0}'} \cdot \overline{B_{x0}'C_{x0}}}{|\overline{B_{x0}'C_{x0}'}| \cdot |\overline{B_{x0}'C_{x0}}|}$$

$$= \frac{(C_y' - B_y') \cdot (C_y - B_y) + (C_z' - B_z') \cdot (C_z - B_z)}{\sqrt{(C_y' - B_y')^2 + (C_z' - B_z')^2} \cdot \sqrt{(C_y - B_y)^2 + (C_z - B_z)^2}}$$

인 것을 특징으로 하는 3차원 안경 시뮬레이션 방법.

#### 【청구항 43】

통신망에 의해 개인용 컴퓨터와 접속되며, 사용자 정보, 안경 제품 정보, 3차원 모델 정보 및 지식 정보를 저장하는 데이터베이스를 구비하여, 사용자의 얼굴을 3차원 얼굴 모델로 생성하고, 사용자가 안경을 선택함에 따라 상기 3차원 얼굴 모델과 상기 선택한 안경을 피팅하고 시뮬레이션 하기 위한 기록매체로서,

상기 사용자가 자신의 얼굴 정보를 상기 3차원 안경 시뮬레이션 시스템으로 전송하거나, 상기 3차원 안경 시뮬레이션 시스템의 상기 데이터베이스에 저장되어 있는 얼굴 모델 중 하나를 선택함에 따라, 상기 사용자의 3차원 얼굴 모델을 생성하는 기능;

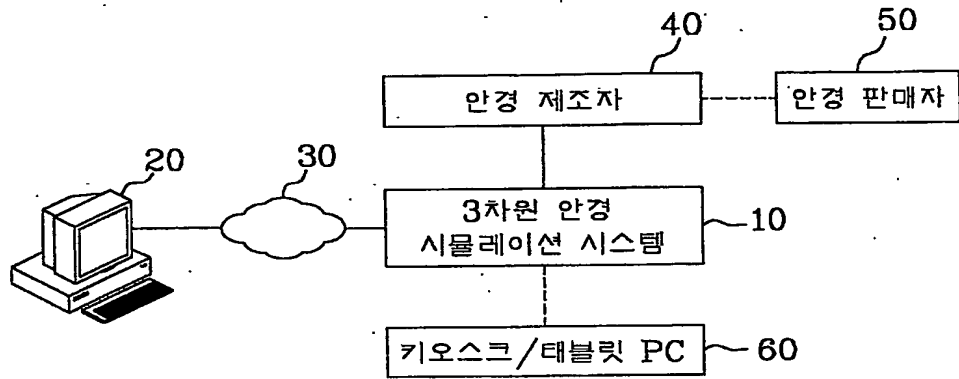
패션 전문가의 자문 데이터, 상품 또는 소비자 구매 이력을 기초로 신경망 학습 및 자문 데이터를 생성하고 이에 따라 미래의 패션 트렌드를 예측하며, 상기 사용자가 상품을 선택할 때 자문 데이터를 제공하여, 상기 사용자가 상기 3차원 안경 시뮬레이션 시스템의 데이터베이스에 저장되어 있는 다수의 안경 모델에 대하여, 안경 및 렌즈의 디자인, 브랜드, 재질, 색깔을 선택하도록 하고, 사용자가 선택한 내역에 따라 안경 모델을 생성하는 기능; 및

상기 사용자 얼굴 정보에 대하여 얼굴 메쉬의 깊이 참조점, 안경 힌지 참조점 및 귀 참조점과, 안경 메쉬의 깊이 참조점, 안경 힌지 참조점 및 귀 참조점에 의해 x방향에서 안경 스케일을 조정하고, 상기 x방향에서 조정된 안경 스케일에 따라 y축 및 z축 방향에서 안경의 좌표 및 위치를 변환하며, 상기 안경의 다리 각도를 변환하여 상기 사용

자의 3차원 얼굴 모델에 맞게 상기 안경을 피팅하고, 이에 따라 조정된 안경을 3차원 얼굴 모델에 합성하며, 합성된 화면을 다양한 각도에서 모니터에 시뮬레이션 하는 기능; 을 실행하기 위한 프로그램을 기록한 컴퓨터로 읽을 수 있는 기록매체.

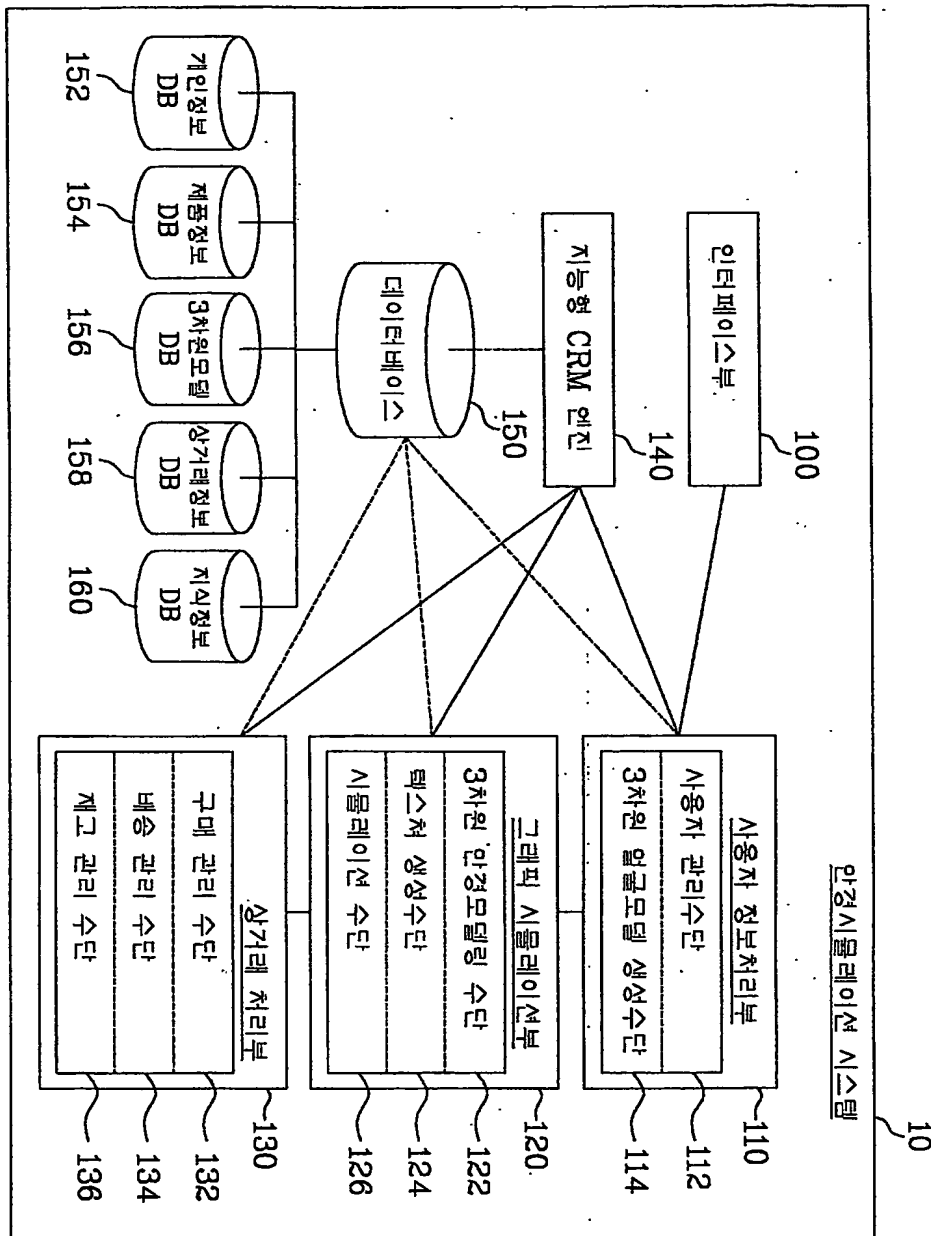
【도면】

【도 1】

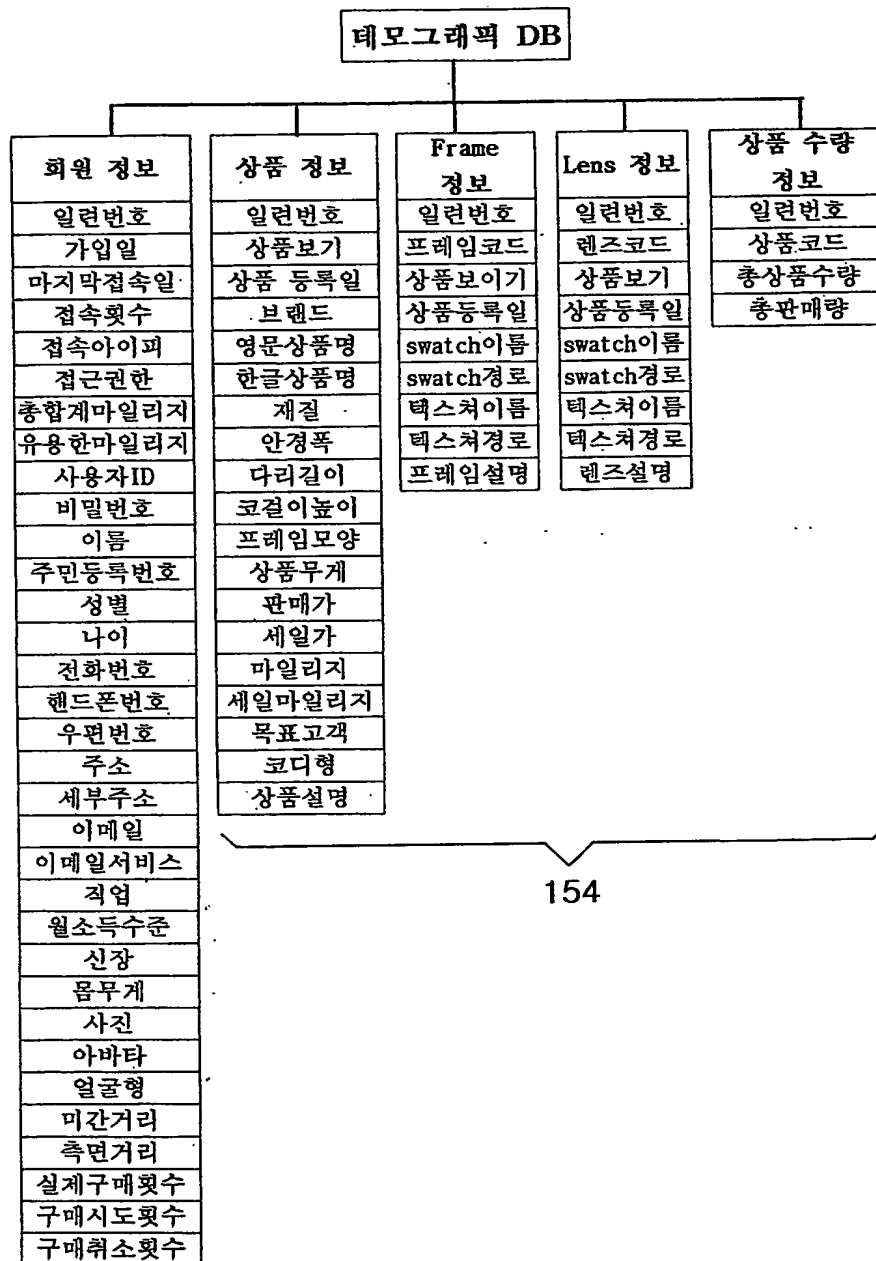




【도 2】



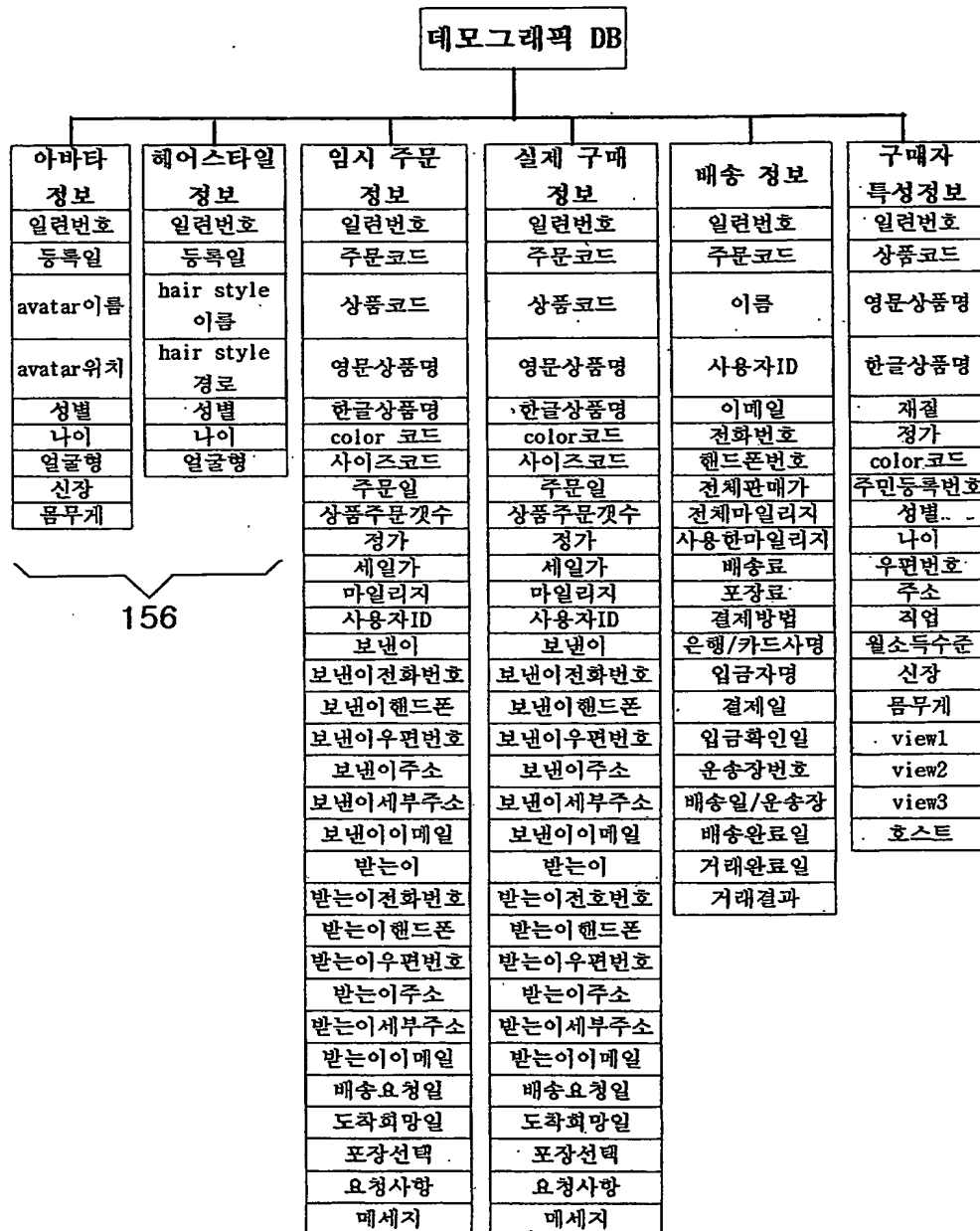
【도 3a】



154

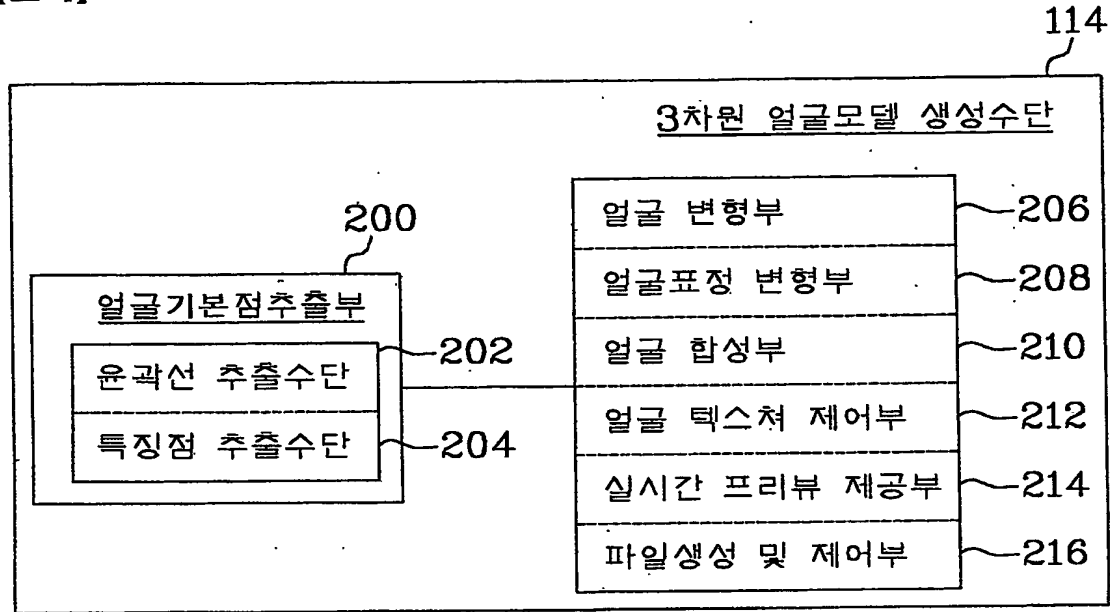
152

【도 3b】



158

【도 4】



【도 5a】



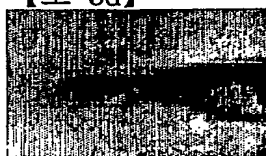
【도 5b】



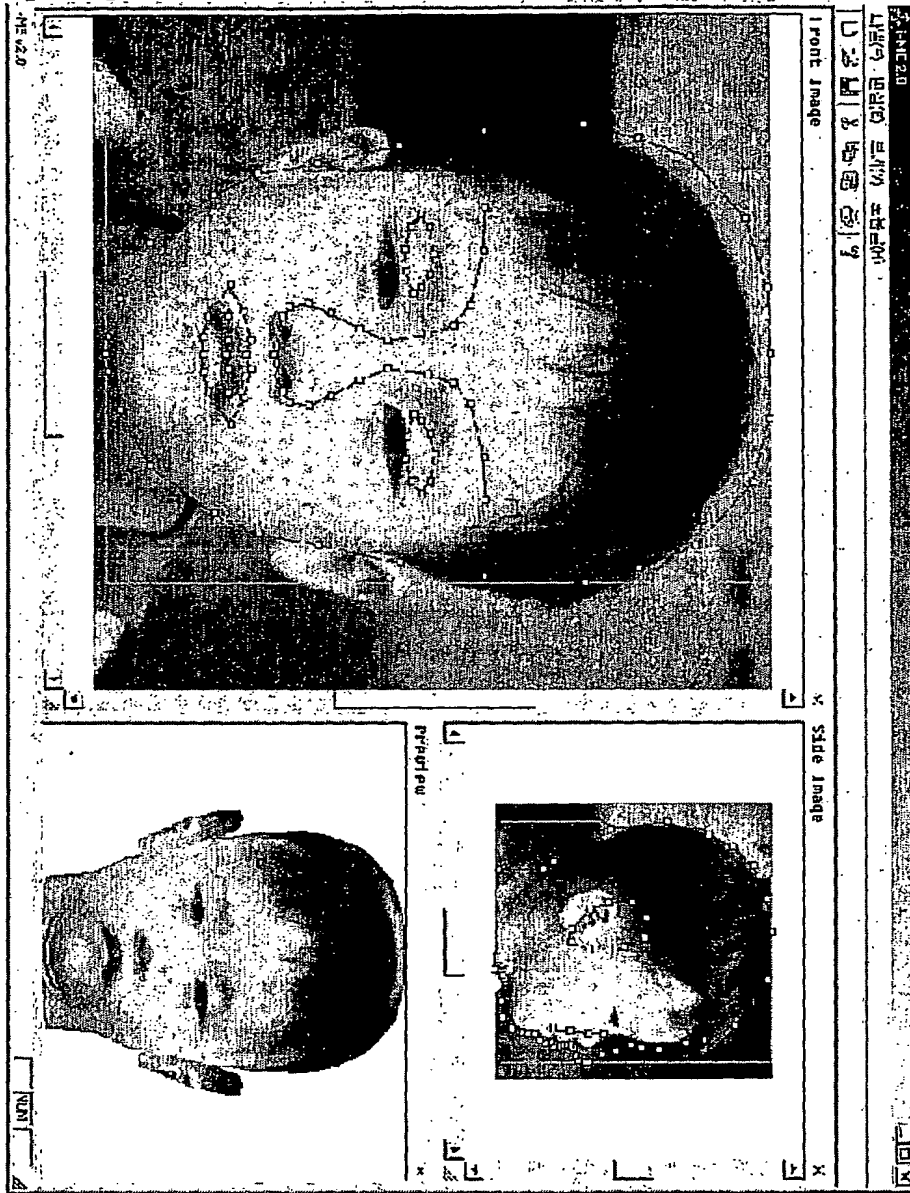
【도 5c】



【도 5d】



【도 6】



【도 7】

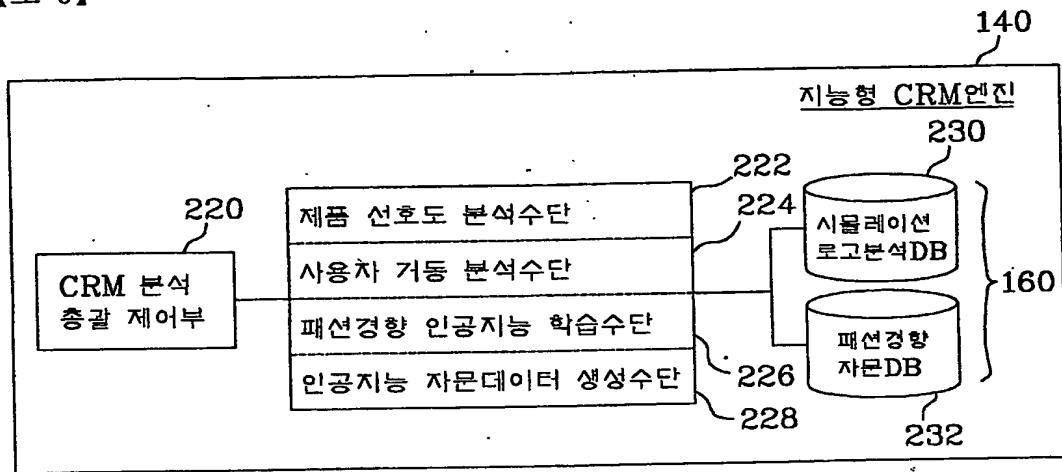


20020032374

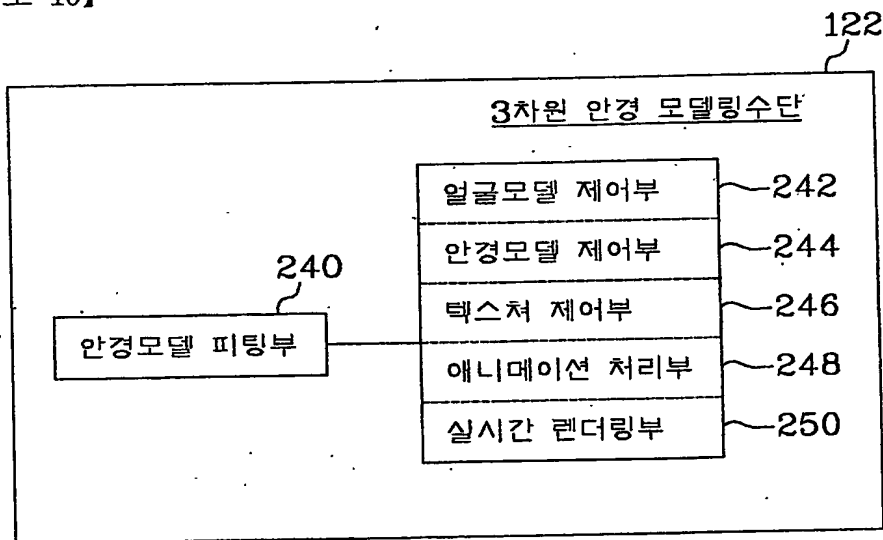
【도 8】



【도 9】

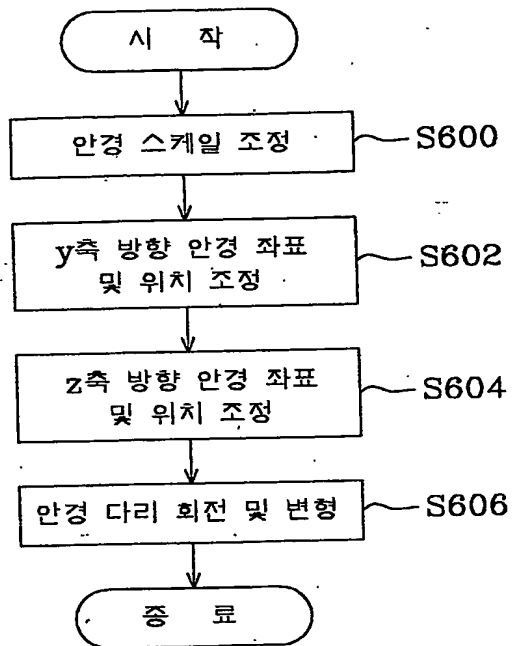


【도 10】

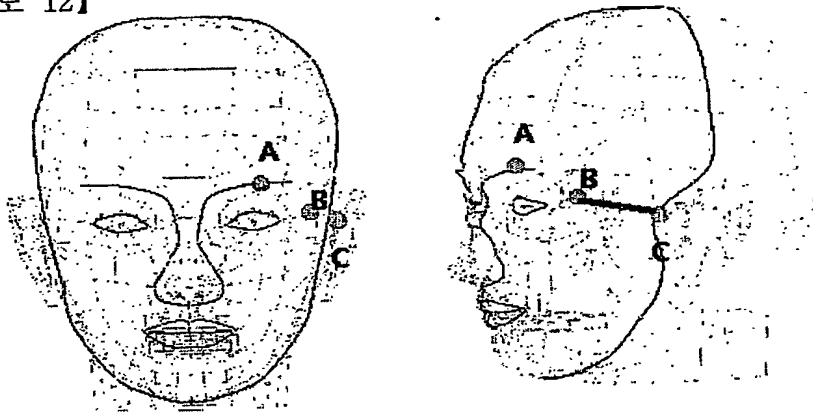




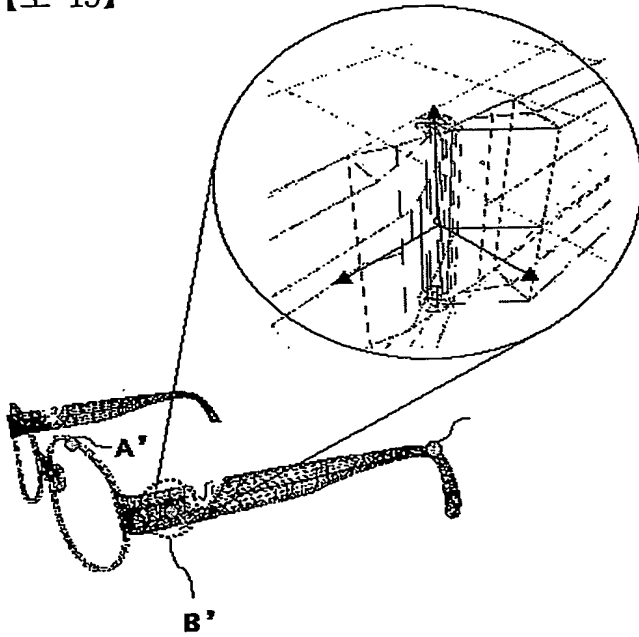
【도 11】



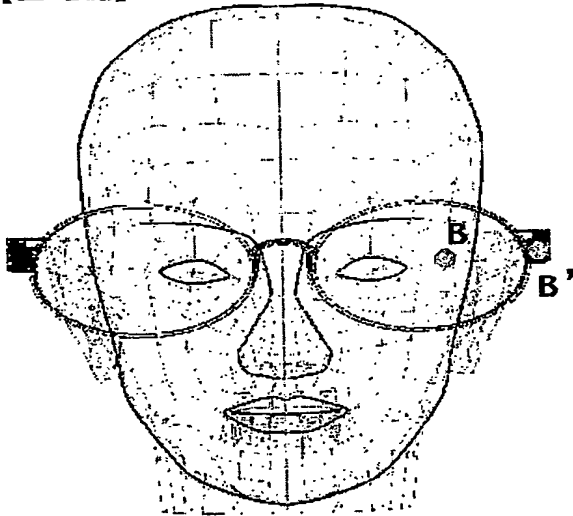
【도 12】



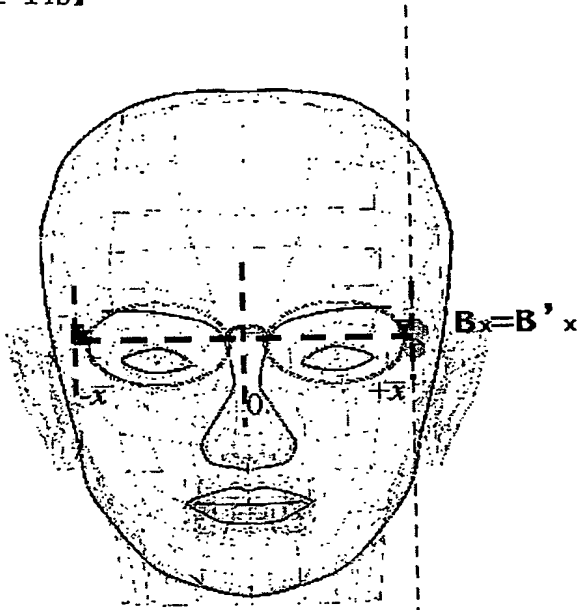
【도 13】



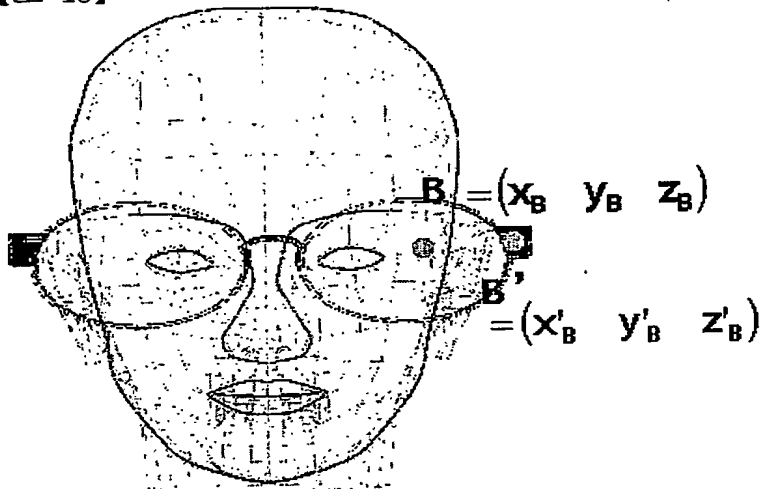
【도 14a】



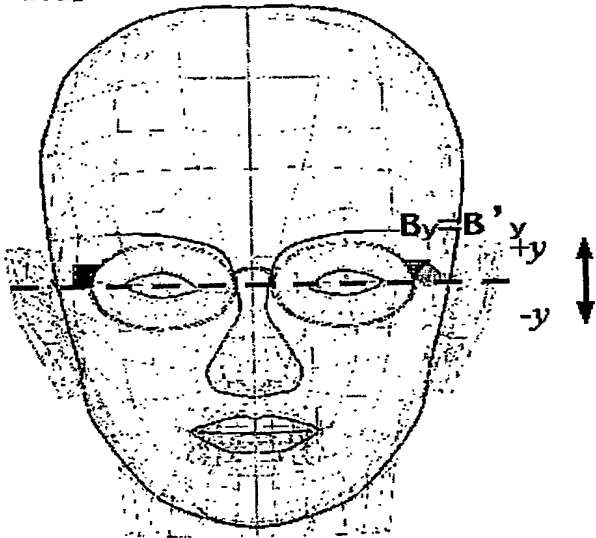
【도 14b】



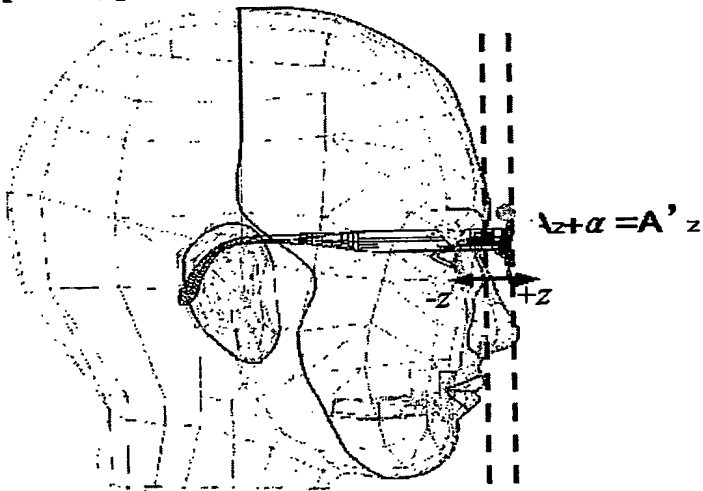
【도 15】



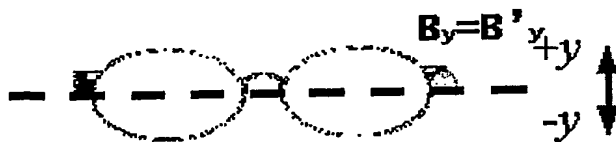
【도 16a】



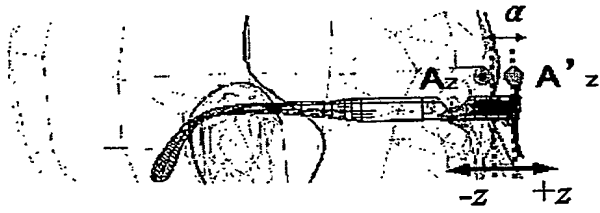
【도 16b】



【도 17a】

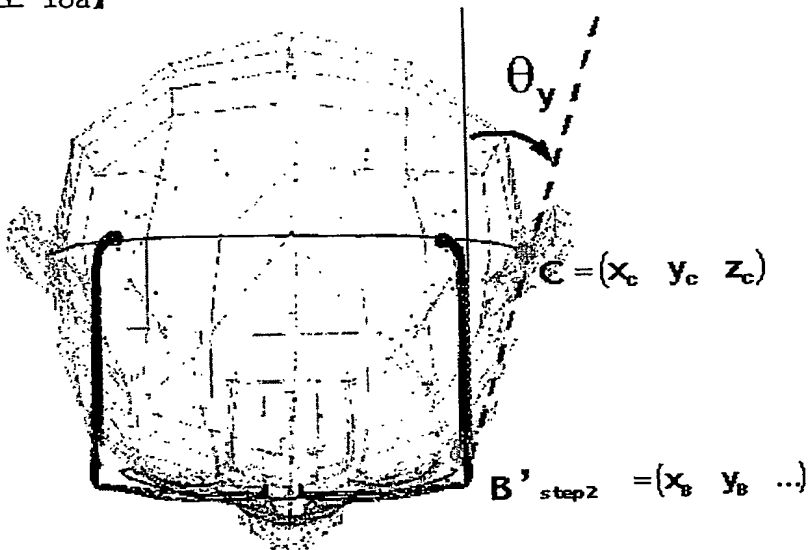


【도 17b】

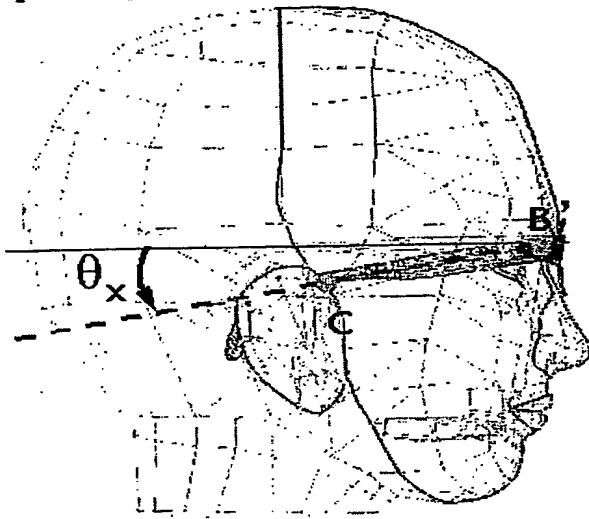


$$A_z + \alpha = A'_z$$

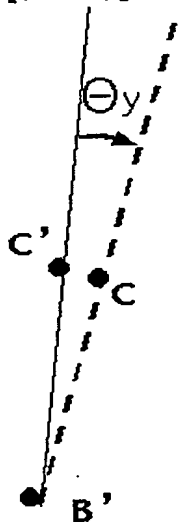
【도 18a】



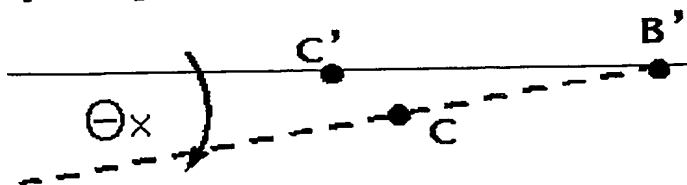
【도 18b】



【도 19a】



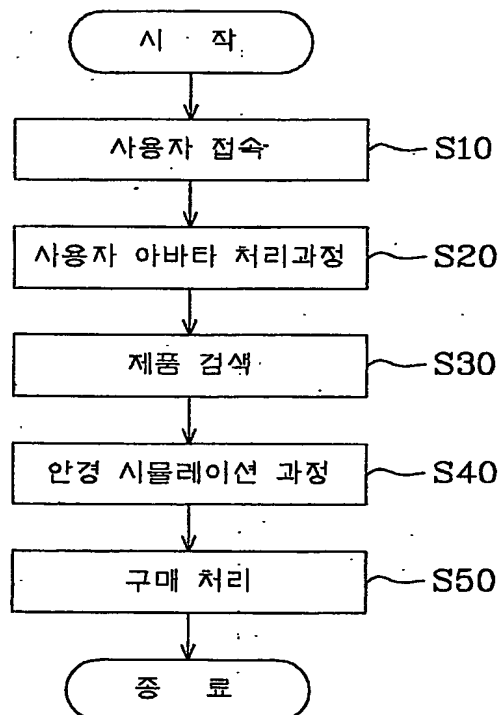
【도 19b】



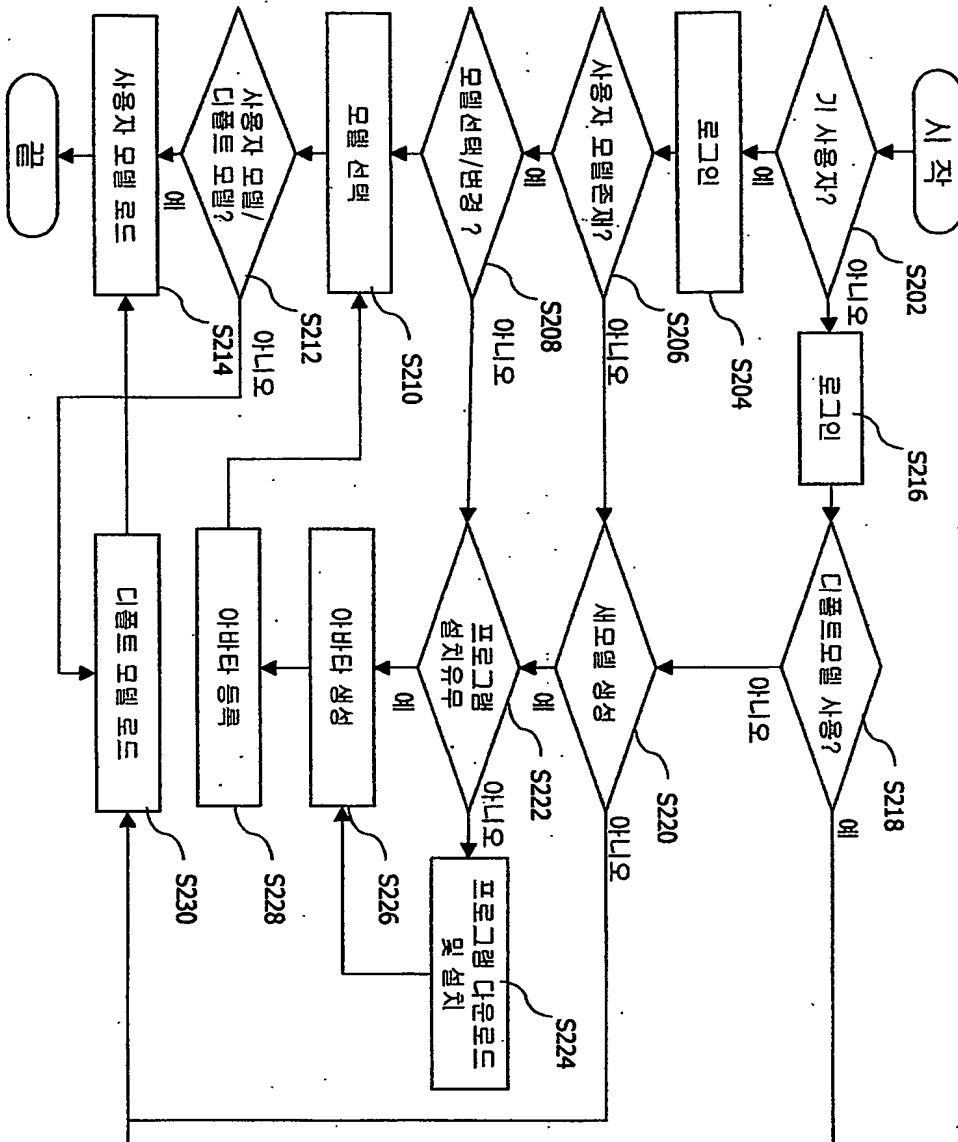
【도 20】



【도 21】

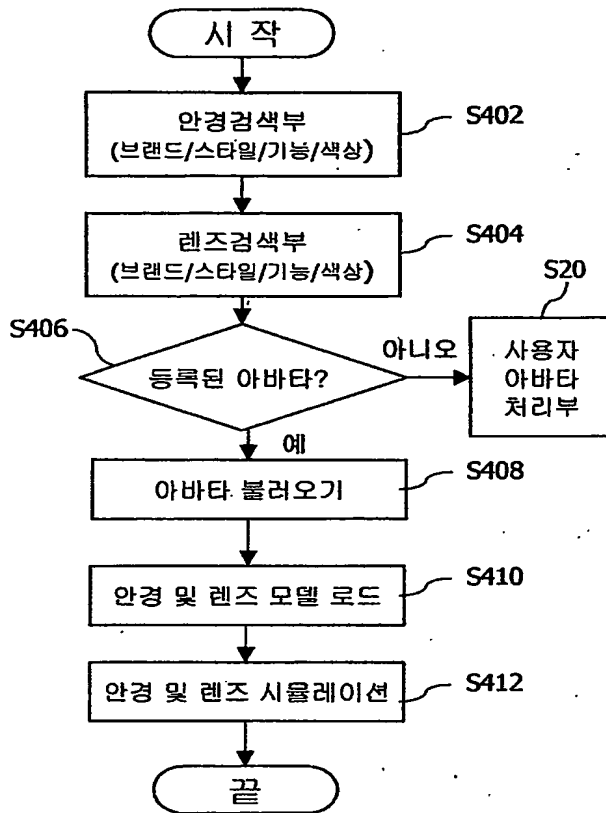


【도 22】





【도 23】



**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning  
Operations and is not part of the Official Record**

**BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

☐ BLACK BORDERS

☐ IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES

☒ FADED TEXT OR DRAWING

☐ BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING

☐ SKEWED/SLANTED IMAGES

☐ COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS

☐ GRAY SCALE DOCUMENTS

☐ LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT

☒ REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY

☐ OTHER: \_\_\_\_\_

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

**As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.**